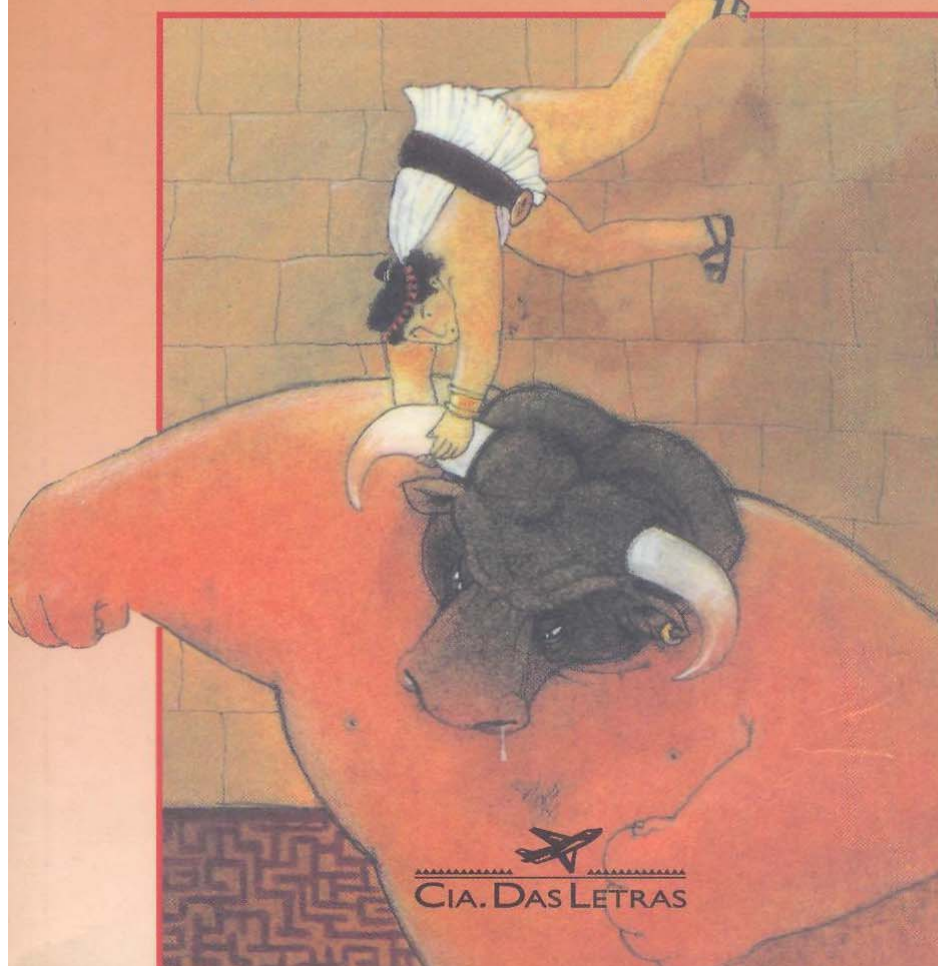
Contos e Lendas da
Mitologia
Grega
escrito por Claude Pouzadoux • ilustrado por Frédérick Mansot
CIA. DAS LETRAS

Na origem, nada tinha forma no universo; as coisas se misturavam, não se sabia o que era terra, mar ou céu. O nome desse abismo onde tudo se confundia é bem conhecido: Caos. Não por acaso, se dizemos, por exemplo, que um armário está *caótico*, é porque ele anda precisando de uma boa arrumação.

Não se sabe quanto durou o Caos. Aliás, o tempo só começou a passar quando o deus do tempo, Crono, tornou-se o senhor todo-poderoso do universo. Não por acaso, seu nome aparece na palavra *cronômetro*.

E Crono é o mais novo dos irmãos Titãs, seis gigantes dotados de uma força descomunal. Não foi por coincidência que o navio *Titanic* recebeu esse nome: imaginava-se que nada poderia destruí-lo...

As histórias e os personagens da mitologia grega continuam por toda parte. Aparecem na literatura, no cinema, na música, na dança, no teatro, na filosofia, na língua que usamos diariamente. Atravessaram séculos e séculos, resistiram a todas as revoluções históricas. Tudo indica que são mesmo imortais, isto é, que viverão para sempre na imaginação da humanidade.

Seguindo a linha geral desta coleção — que já abordou o Egito antigo, o nascimento de Roma e o ciclo dos cavaleiros da Távola Redonda —, *Contos e lendas da mitologia grega* combina a pesquisa com uma forma inteligente de contar histórias. É um mergulho informativo, lúdico e apaixonante na cultura universal.

Claude Pouzadoux nasceu em 1965, na França, e é professora de grego na Universidade de Nanterre. O artista gráfico Frédérick Mansot também é francês e dedica-se exclusivamente à ilustração de livros infantis e juvenis.

Esta edição dos Contos e lendas da mitologia grega
é uma versão adaptada para os jovens leitores de hoje.

CLAUDE POUZADOUX

CONTOS E LENDAS DA MITOLOGIA GREGA

Ilustrações de Frédérick Mansot

Tradução de Eduardo Brandão

3ª reimpressão

CIA. DAS LETRAS

SUMÁRIO

A ASCENDÊNCIA DE ZEUS

A DESCENDÊNCIA DE ZEUS

AS LENDAS DIVINAS

1
UM MUNDO CAÓTICO

I
A CRIAÇÃO DO MUNDO

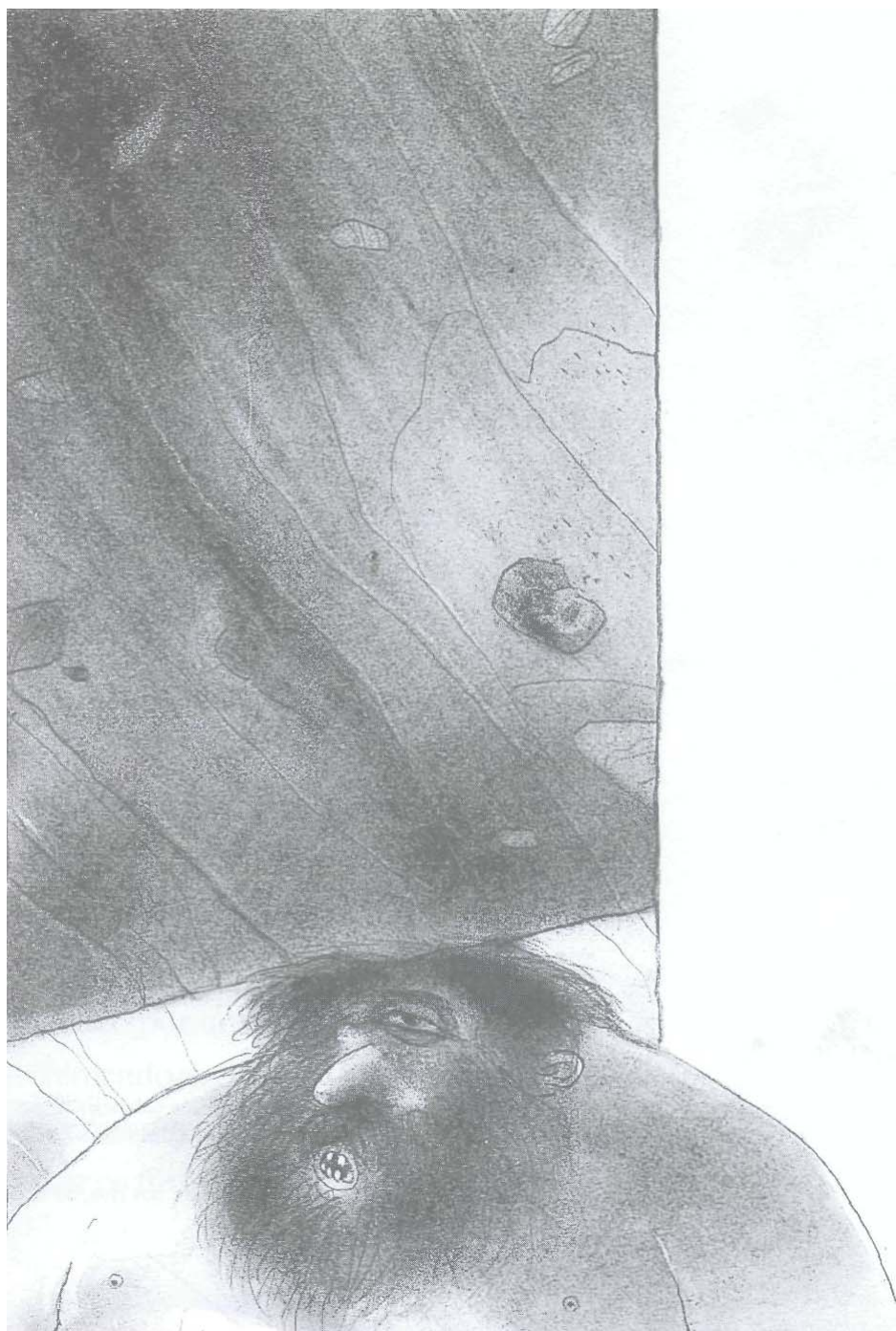
Na origem, nada tinha forma no universo. Tudo se confundia, e não era possível distinguir a terra do céu nem do mar. Esse abismo nebuloso se chamava Caos. Quanto tempo durou? Até hoje não se sabe.

Uma força misteriosa, talvez um deus, resolveu pôr ordem nisso. Começou reunindo o material para moldar o disco terrestre,[1] depois o pendurou no vazio. Em cima, cavou a abóbada celeste, que encheu de ar e de luz. Planícies verdejantes se estenderam então na superfície da terra, e montanhas rochosas se ergueram acima dos vales. A água dos mares veio rodear as terras. Obedecendo à ordem divina, as águas penetraram nas bacias para formar lagos, torrentes desceram das encostas, e rios serpearam entre os barrancos.

Assim, foram criadas as partes essenciais de nosso mundo. Elas só esperavam seus habitantes. Os astros e os deuses logo iriam ocupar o céu, depois, no fundo do mar, os peixes de escamas luzidias estabeleceriam domicílio, o ar seria reservado aos pássaros e a terra a todos os outros animais, ainda selvagens.

Era necessário um casal de divindades para gerar novos deuses. Foram Urano, o Céu, e Gaia, a Terra, que puseram no mundo uma porção de seres estranhos.

1. Os antigos pensavam que a Terra era chata, rodeada pelo oceano c coberta pela abóbada celeste.

II
URANO E GAIA

Da união deles nasceram primeiro seis meninos e seis meninas, os Titãs e as Titânides, todos de natureza divina, como seus pais. Eles também tiveram filhos.

Um deles, Hiperíon, uniu-se à sua irmã Téia, que pôs no mundo Hélio, o Sol, e Selene, a Lua, além de Eo, a Aurora. Outro, Jápeto, casou-se com Clímene, uma filha

de Oceano. Ela lhe deu quatro filhos, entre eles Prometeu. O mais moço dos Titãs, Crono, logo, logo ia dar o que falar.

A descendência de Urano e Gaia não parou nesses filhos. Conceberam ainda seres monstruosos como os Ciclopes, que só tinham um olho, bem redondo, no meio da testa, e os Cem-Braços, monstros gigantescos e violentos. Os coitados viviam no Tártaro, uma região escondida nas profundezas da terra. Nenhum deles podia ver a luz do dia, porque seu pai os proibia de sair.

Gaia, a mãe, quis libertá-los. Ela apelou para seus primeiros filhos, os Titãs, mas todos se recusaram a ajudá-la, exceto Crono. Os dois arquitetaram juntos um plano que deveria acabar com o poder tirânico de Urano.

Certa noite, guiado pela mãe, Crono entrou no quarto dos pais. Estava muito escuro lá, mas o luar lhe permitiu ver seu pai, que roncava tranqüilo. Com um golpe de foice, cortou-lhe os testículos. Urano, mutilado, berrou de raiva, enquanto Gaia dava gritos de alegria. Esse atentado punha fim a uma autoridade que ela estava cansada de suportar, e a inútil descendência deles parava aí — ou quase... Algumas gotas de sangue da ferida de Urano caíram na terra e a fecundaram, dando origem a demônios, as Erínias,[1] a outros monstros, os Gigantes, e às ninfas,[2] as Melíades.

---

[1] Divindades infernais. Com seu corpo alado, sua cabeleira de serpentes e munidas de tochas e chicotes, atormentam suas vítimas, levando-as à loucura.

[2] Deusas que vivem nos bosques, nas montanhas, nos rios, no mar.

III

CRONO

Vencedor de seu pai Urano, Crono se tornou o senhor todo-poderoso do universo. Em vez de beneficiar seus parentes, libertando os irmãos, preferiu reinar sozinho e os deixou encerrados nas profundezas da terra. Sua mãe, furiosa, predisse seu fim:

"Você também, filho meu, será deposto do trono por um dos seus filhos!"

Temendo a realização dessa profecia, Crono fez como o pai: arranjou um jeito de eliminar os filhos que lhe dava sua esposa Réia. Cada vez que nascia um, ele o devorava. Isso ocorreu com cinco recém-nascidos.

A mãe deles, desesperada, foi ver Gaia:

"Querida avó, preciso da sua ajuda. Seu filho faz desaparecer todos os filhos que concebo. Um sexto acaba de nascer. E um menino. Ajude-me a salvá-lo!"

"Você precisa ser mais astuciosa do que ele, minha filha", respondeu-lhe maliciosamente Gaia. "Enrole uma pedra numa coberta e entregue a Crono, no lugar do bebê. Ele nem vai desconfiar e vai engolir a pedra, como engoliu os outros filhos!"

A profecia de Gaia não tardaria a se realizar: o bebê que elas acabavam de salvar era Zeus. O jovem deus logo tomou do pai o poder absoluto sobre o mundo...

IV
O COMBATE DE ZEUS
E A DIVISÃO DO MUNDO

O menino foi criado às escondidas numa gruta da ilha de Creta. Réia teve a idéia de confiar sua educação aos Curretes, demônios que tinham o costume de dançar batendo as armas umas contra as outras. De fato, Réia, preocupada em proteger o filho, contava com o barulho do bronze para encobrir o choro do bebê. Cercado pelas ninfas do lugar, o menino cresceu alimentado com o leite da cabra Amaltéia e com o mel que as abelhas do monte Ida forneciam. Essa infância secreta transcorreu harmoniosamente, sem que Crono descobrisse a existência de seu sexto filho.

Já crescido, Zeus sonhava em destronar o pai, mas não conseguiria fazer isso sozinho. Teve então a idéia de lhe dar uma bebida que o obrigasse a vomitar os filhos que engolira. O efeito foi fulminante. Libertados seus irmãos, Zeus pôde se lançar com eles num duro combate contra Crono e os Titãs.

Após dez anos de luta, a guerra ainda continuava. Gaia decidiu ajudar Zeus e seu grupo, revelando-lhe o conteúdo de uma velha profecia: "Você não poderá nunca vencer a exército de seu pai sem o auxílio dos Ciclopes e dos outros gigantes. Desça, pois, às profundezas do Tártaro, onde estão encerrados. Liberte-os, e eles lhe darão o trovão, o relâmpago e o raio!".

Zeus seguiu esse conselho e, com a ajuda dos Ciclopes, dos Cem-Braços e dos Gigantes, conseguiu derrotar o pai.

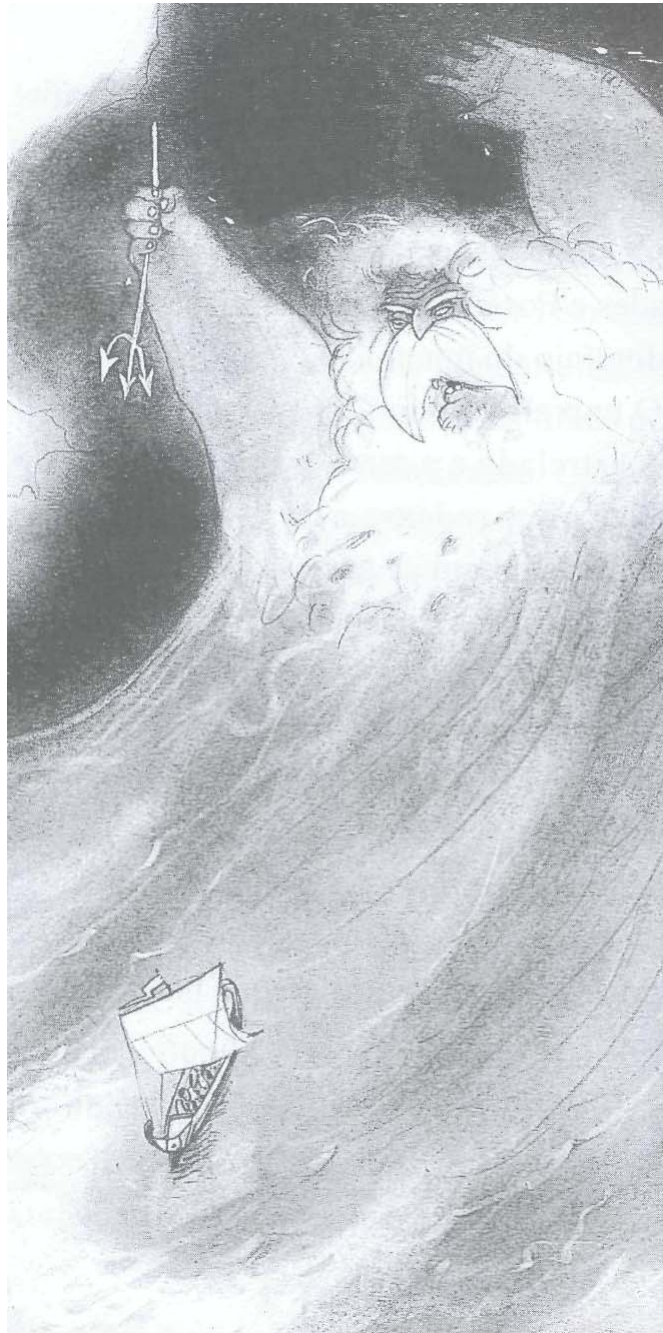
Como tinha vencido graças a seus irmãos Hades e Posêidon, Zeus partilhou com eles o domínio do mundo.

O universo se dividia em três regiões: o céu estrelado e a terra eram a primeira; o oceano, que rodeava a terra, a segunda, e, por fim, vinham as partes subterrâneas. A sorte destinou a cada um seu reino. Zeus recebeu a parte luminosa e terrestre. Suas armas simbolizavam as forças celestes. Coube a Hades a parte subterrânea, para onde vão os mortos: foi reinar no Inferno,[1] sobre o povo das Sombras. Posêidon, enfim, fixou seu poder sobre todos os elementos líquidos, os mares e os rios que percorrem a terra.

---

[1] O Inferno representa o conjunto do mundo subterrâneo, e não apenas o lugar em que os condenados pagam por seus erros.

V

POSEIDON

O palácio dourado do deus marinho cintilava nas águas profundas e calmas de uma ilha. Posêidon vivia ali em companhia da rainha Anfitrite. Às vezes saía do fundo arenoso; o mar então se abria para deixar seu carro passar. E ao lado dele se viam as ninfas e os monstros pulando de alegria.

Seus passeios nem sempre eram de bom agouro. O deus era muito irritadiço. Quando sua raiva chegava ao auge, ele surgia das águas brandindo seu tridente. Podia

desencadear tempestades e promover a subida da água dos rios, que transbordavam. Também sabia fazer o chão tremer, provocando os terremotos. Por isso, os homens o temiam e tomavam a precaução de lhe oferecer esplêndidos sacrifícios antes de iniciar uma viagem no mar.

VI
O ÚLTIMO COMBATE

Na terra, a luta não havia terminado. Para se tornar definitivamente o soberano dos deuses e dos homens, Zeus ainda precisava combater um temível demônio, Tífon, que era o filho mais moço de Gaia.

Quando esse ser monstruoso se aproximava, todo mundo fugia, e os próprios deuses receavam enfrentá-lo. Sua força inesgotável, sua estatura descomunal e sua feiúra superavam as de todos os outros filhos de Gaia. Na extremidade de seus braços imensos, agitavam-se cabeças de dragão com língua preta. Cada uma delas soltava centelhas de fogo pelos olhos e gritos de animal selvagem.

Zeus as ouviu gemer, berrar e rugir uma após a outra. Preparou-se para a luta e empunhou suas armas. O choque foi terrível: a terra tremeu, o céu ficou em brasa, e o mar se ergueu num vagalhão fervente. Dentre os dentes dos dragões jorravam chamas que os relâmpagos de Zeus desviavam. De re- pente, juntando todas as suas forças, Zeus lançou um dardo[1] poderoso, feito de seu raio, que inflamou de uma só vez as múltiplas cabeças de dragão. O monstro se consumiu num fogaréu gigantesco, queimando toda a vegetação em torno. Então, finalmente vitorioso, o senhor supremo do trovão o precipitou no fundo do Tártaro. Agora Zeus podia reinar. Voltou à sua morada no cume do monte Olimpo. Encoberto por nuvens espessas, o palácio do soberano dos céus ali se erguia, majestoso. Os deuses costumavam se encontrar no salão de mármore para alegres banquetes, em que se deleitavam com néctar e ambrosia. Eles gostavam das festas, e volta e meia suas risadas e cantos ressoavam no Olimpo. Sentado num trono de ouro e marfim, Zeus dominava os deuses e o mundo embaixo.

Com seu raio, podia agitar o céu e, com um meneio da cabeça, sacudir a terra. Todos temiam seu poder, mas respeitavam sua justiça.

Essa vitória assinalou o início de uma nova era, em que nasceram os Mortais.[2] Os da época de Crono eram diferentes.

---

[1] Espécie de lança, que se atira com a mão ou com a ajuda de uma arma.

[2] Os homens são chamados desse modo em oposição aos deuses, que são imortais.

VII

A IDADE DE OURO

Crono não era apenas um deus violento e ávido de poder. Ele presidia uma raça de homens a que os deuses tinham dado uma existência amena e pacífica, semelhante à deles. Como os deuses, os homens não envelheciam e não sabiam o que era cansaço nem dor. Para se alimentar, não precisavam trabalhar, porque a terra, sem ser cultivada, produzia o ano inteiro frutos em abundância. Sem esforço, portanto, os homens colhiam frutas deliciosas nos arbustos, abaixando-se somente para catar os morangos saborosíssimos que a natureza lhes oferecia. Não necessitavam usar roupa, porque só havia uma estação, a primavera.

Sua vida tranqüila era marcada por festas em que as relações de amizade e mútuo bem-querer se expandiam. Esses tempos eram chamados de idade de ouro porque tinham a pureza, a riqueza e a eternidade do ouro. Mas essa raça de homens acabou se extinguindo, e outra a sucedeu.

VIII
PROMETEU E OS PRIMEIROS HOMENS

Em seguida, os deuses criaram do barro os seres vivos. Sem perceber, privilegiaram os animais, em detrimento dos homens.

De fato, os primeiros receberam as qualidades físicas que lhes permitiam se adaptar perfeitamente ao meio natural. Alguns, como o urso, foram dotados de grande força; outros, menores, como os passarinhos, ganharam asas para fugir. A divisão parecia eqüitativa, e as qualidades distribuídas entre as diversas espécies se equilibravam. Mas uma das espécies foi esquecida: a humana. Com sua pele apenas, os homens não podiam suportar o frio, e seus braços nus não eram suficientemente robustos para combater os animais selvagens. A raça humana estava ameaçada de extinção...

Prometeu, filho do titã Jápeto, sentiu pena dos fracos mortais. Ele sabia que a inteligência deles possibilitaria que fabricassem armas e construíssem abrigos se eles tivessem meios para isso, mas lhes faltava um elemento essencial: o fogo. Com o fogo, poderiam endurecer a ponta de suas lanças, a fim de torná-las mais resistentes, e se aquecer em seu lar.

Ora, os deuses conservavam com o maior cuidado a preciosa chama só para si. Prometeu teve que penetrar discretamente na forja de Hefesto, o deus do fogo, para roubar a chama, que levou para os homens oculta no oco de uma raiz.

Zeus não ignorou por muito tempo esse furto. Assim que notou o brilho de uma chama entre os mortais, o poderoso soberano deu vazão à sua cólera. No mesmo instante jurou se vingar dos homens e do benfeitor deles, Prometeu.

Combatendo uma esperteza com outra, teve a idéia de produzir uma criatura irresistivelmente encantadora que causaria a desgraça dos homens. Assim, usando barro, criou a primeira mulher, que chamou de Pandora. Contou com a ajuda de Hefesto, que a enfeitou com as jóias mais delicadas, e de Atena, que a vestiu com um tecido vaporoso, preso na cintura por um cinto trabalhado artisticamente.

Quando ela ficou pronta, Zeus a mandou à casa de Epimeteu, irmão de Prometeu. Conhecia a ingenuidade e a imprudência desse deus. Não podendo resistir aos atrativos de tão bela pessoa, Epimeteu esqueceu que o irmão o prevenira contra os presentes de Zeus. Recebeu Pandora e a instalou em sua casa.

Pandora havia trazido consigo uma caixa que não deveria abrir em hipótese nenhuma. Isso lhe fora expressamente recomendado por Zeus ao lhe dar a caixa. Era mais uma esperteza, porque ele sabia muito bem que um dia a jovem iria querer descobrir o conteúdo dela.

Movida pela curiosidade, Pandora acabou abrindo a caixa... de onde saiu precipitadamente um vento de desgraças. Apavorada, ela viu passar a fisionomia ameaçadora da crueldade e o sorriso malicioso do engano. Ouviu os gritos queixosos dos miseráveis e dos sofredores. Outras desgraças começavam a se propagar assim no vasto munido. Quando Pandora descobriu seu trágico erro, tampou rapidamente a caixa. E então a Esperança e todas as promessas de felicidade para os homens ficaram para sempre trancadas ali.

Nada disso se devia ao acaso: a primeira etapa da temível vingança de Zeus se consumara.

O segundo castigo, mais cruel, iria atingir Prometeu. Zeus o acorrentou a um rochedo com cadeias[1] que o prendiam dolorosamente pelos braços e pernas. Assim exposto, sem poder se defender, Prometeu sofria todos os dias o ataque de uma águia que vinha lhe devorar o fígado. E todos os dias, para seu suplício, seu fígado se recompunha. Em troca de um favor, Prometeu recebeu uma terrível punição.

Quanto aos homens, eles aprenderam com isso que um bem podia vir acompanhado de uma desgraça.

[1] Cadeia: corrente de ferro para prender condenados.

2
OS DEUSES DO OLIMPO

I

OS AMORES DE ZEUS

O rei dos deuses não se dedicava apenas a desgraçar os homens. Também procurava fazer as mortais felizes, sobretudo aquelas que lhe agradavam... e foram muitas.

Embora fosse casado com a deusa Hera, Zeus teve inúmeras aventuras amorosas. Sua legítima esposa era ciumentíssima e não gostava nem um pouco das escapulidas do marido. Quando vinha a saber que ele tinha ido visitar uma mortal, ficava louca de raiva. Sua cólera só se aplacava quando ela se vingava da mortal ou dos filhos que essa mulher tivera com o deus. Hera estava sempre de olho em Zeus, que fazia de tudo para escapar à sua vigilância.

Zeus gostava de assumir a aparência de algum bicho a fim de evitar a desconfiança de suas bonitas vítimas. Usou dessa artimanha para se aproximar da bela Leda. A jovem acabara de se casar com Tíndaro, rei da Lacedemônia. Zeus se transformou em cisne e, fingindo-se perseguido por uma águia, refugiou-se junto da jovem rainha, que o acolheu em seus braços. Aproveitando-se dessa terna proteção, ele se uniu a ela e lhe deixou dois ovos de tamanho incomum. De um nasceram dois gêmeos, Castor e Pólux; do outro, duas irmãs, Clitemnestra e Helena. Essa união permaneceu secreta, e Tíndaro acreditou que tinha dado quatro filhos à sua jovem esposa.

Os filhos nascidos das uniões passageiras de Zeus com as mortais tiveram um destino bem particular. Alguns conquistaram grande poder, como Minos, que se tornou um dos três juizes do Inferno.

A mãe de Minos era humana e se chamava Europa. Zeus tinha visto a moça quando ela jogava bola com as amigas à beira-mar. Impressionado com a delicadeza da sua silhueta e com a pureza de seus traços, não resistiu ao desejo de conhecê-la melhor. Não longe dali, pastavam touros novos. Ele se misturou ao rebanho na forma de um touro ainda mais bonito que os outros, notável por sua brancura e pelo vigor dos músculos.

Europa ficou encantada com o esplendor do animal e a ternura do seu olhar. Sem medo do tamanho do touro, ela se aproximou dele, acariciou-o demoradamente e, confiante, montou nele. Nesse momento, o deus a raptou diante dos olhares impotentes das outras moças e a carregou pelos ares, acima do mar. O casal desapareceu no horizonte. Conta-se que Zeus levou Europa a Creta, onde ela deu à luz Minos.

Quando estava na terra, Zeus nunca se mostrava em sua forma divina. Somente uma vez desobedeceu a essa regra.

Tinha seduzido Sêmele, filha de Cadmo, rei de Tebas. A jovem mulher só se encontrava com ele à noite, portanto não conhecia a fisionomia do amante. Ela sabia que Zeus era um deus porque ele lhe sussurrara isso mais de uma vez. Hera, morrendo de ciúme ao ver o divino esposo apaixonado por uma mortal novamente, armou uma cilada para a rival.

Foi ter com Sêmele, sob a aparência de uma velhinha:

"Minha filha, peça-lhe como prova de amor que ele se mostre tal como é nos céus ao lado da esposa. Assim, você terá certeza de não ter sido enganada por um impostor."

Essas palavras fizeram a dúvida surgir no coração da jovem. Ela quis ver o amante e pediu que ele lhe fizesse um favor, mas não disse qual era. O deus aquiesceu, e quando soube do que se tratava, era tarde demais: dera sua palavra. Tentou então desencorajar a moça. Em vão. Quanto mais procurava dissuadi-la, mais ela insistia.

Obrigado a cumprir o que prometera, ele se revelou em toda a sua potência, resplandecendo em relâmpagos. Ora, nem os olhos nem o corpo de uma mortal eram capazes de suportar o brilho daquela luz tão viva, e a infeliz nem teve tempo de entender isso: pereceu imediatamente, fulminada.

Acontece que Sêmele estava no sexto mês de gravidez, e Zeus se apressou a salvar o filho que ela trazia no ventre. Para dar continuidade à gestação, o deus abriu, na própria coxa, uma bolsa e nela colocou a criança. Depois, fechou-a com grampos de ouro. Quando o tempo fixado pelo destino chegou a seu termo, Zeus deu à luz Dioniso. Embora nascido de uma mãe mortal, o menino, por causa do pai, era imortal.

II

DIONISO

Não foi fácil proteger o jovem deus da fúria ciumenta de Hera. Ela o perseguia sem cessar para se vingar nele da infidelidade do marido.

Zeus confiou Dioniso ainda bebê ao deus Hermes. Este o entregou ao rei Atamas e a sua esposa, Ino, para que recebesse uma educação digna da sua condição. A conselho de Hermes, a babá de Dioniso o vestia de menina para enganar Hera. Mas a deusa não demorou a descobrir a trapaça, levando à loucura os que acolheram o deus.

Zeus conseguiu salvar o bebê a tempo. Dessa vez, mandou-o para Nisa, uma cidade distante da África, de acordo com uns, ou da Ásia, segundo outros. O menino foi criado na montanha pelas ninfas do lugar. Para protegê-lo, seu pai lhe deu a aparência de um cabrito. Por isso, encarregou para o resto da vida dois chifrinhos na testa.

Durante a infância nas montanhas, Dioniso descobriu a vinha e aprendeu a fazer vinho das uvas. A partir de então, não parou de exaltar as qualidades da preciosa bebida. Nas festas que davam em sua honra, havia vinho à vontade. A embriaguez não gerava apenas alegria, mas também crises de furor, como os fiéis ao deus não tardaram a perceber...

Tornando-se adulto, o deus partiu da cidade da sua infância. Levou consigo um cortejo de fiéis, os sátiros e as bacantes. Vestindo peles de animais e armados de bastões adornados com hera, eles dançavam e cantavam ao som de tamborins e flautas. A sua passagem, provocavam pânico, por causa do seu aspecto selvagem. Com eles, Dioniso atravessou o Egito e a índia antes de voltar à Grécia. Aí, foi para Tebas, onde ainda viviam as irmãs de sua mãe. Ao que parece, elas não tinham acreditado na união de Semeie com Zeus; logo, duvidavam da natureza divina de Dioniso. Mas ele estava decidido a lhes provar o contrário...

Dioniso entrou na cidade disfarçado de sacerdote. Seus fiéis logo se espalharam pelas ruas e praças, incitando os habitantes a abraçar o novo culto vindo do Oriente:

"Venham conosco para as montanhas. Lá, há vinho, leite e mel a rodo. Larguem seus teares, deixem suas roupas velhas! Vamos coroá-los com hera, pôr-lhes na cintura pele de animais e lhes daremos o tirso.[1] *Oi Bacchoi!*" [2]

Suas danças desenfreadas inquietaram o rei Penteu. Ele temia que aquele bando de possessos semeasse a desordem na cidade. Ordenou, portanto, a prisão do sacerdote e proibiu a celebração do culto. Alguns foram mandados para a prisão, mas a maioria deles fugiu para o monte Citéron, acompanhados por mulheres tebanas seduzidas por suas práticas. Entre elas estava a própria mãe do rei, Agave, que se tornou bacante.

---

[1] Bastão todo enfeitado com hera, com uma pinha no alto, que os fiéis erguiam acima da cabeça, dançando.

[2] Grito dado pelos fiéis de Dioniso, também chamado de Baco. Suas fiéis se denominavam bacantes.

O deus fingiu se reconciliar com o rei e lhe propôs ir ao monte Citéron espiar o que as mulheres faziam. Surpreendidas por aquele intruso que não reconheceram, as bacantes, com Agave à frente, lançaram-se furiosas sobre ele, estraçalhando-o como feras.

Penteu pagou caro por sua desconfiança e resistência. Pereceu, punido por ter espionado as mulheres na intimidade, como um de seus ancestrais, Actéon, perecera por ter surpreendido Ártemis no banho.

III

ÁRTEMIS

Deusa da natureza selvagem, Ártemis era irmã gêmea de Apolo. Nascera, como ele, dos amores de Zeus com Leto, uma mortal. Sua atividade favorita era a caça, e por isso, de manhã até a noite, ela percorria os vales e as florestas num carro puxado por dois cervos. Gostava de viver nos lugares selvagens, longe das cidades e dos homens, tendo como única companhia caçadoras que haviam feito voto de castidade.

Um dia, voltando de uma caçada proveitosa, Artemis se preparava para banhar o corpo cansado nas águas claras de uma fonte. As companheiras tinham acabado de lhe tirar as armas, as sandálias e a túnica, quando de repente apareceu um jovem caçador chamado Actéon. Ele se espantou tanto quanto a deusa e se deteve, fascinado com o espetáculo.

Sem suas armas, Artemis não podia reagir. Com um gesto rápido, tapou a nudez e jogou água na cabeça do caçador, enfeitiçando-o. Imediatamente, surgiram chifres na testa do infeliz; seus pés se transformaram em cascos, e o corpo se cobriu da pelagem de um cervo. Actéon quis gritar, mas sua voz já não era humana. Então fugiu. Seus próprios cães, não reconhecendo o dono, correram atrás dele, fincaram-lhe os dentes e o dilaceraram.

A deusa se mostrou cruel porque não suportou a idéia de ser vista nua por um homem. Mas também sabia ser uma deusa prestativa e oferecer sua proteção, em particular às grávidas. De fato, desde pequena ela se revelara hábil na arte de auxiliar uma mulher a dar à luz. Mal saíra da barriga da mãe, Leto, ajudou-a no parto de Apolo, o irmão gêmeo.

IV

APOLO E POSÊIDON

A pobre Leto teve grande dificuldade para pôr no mundo seus dois filhos com Zeus. Nova conquista do soberano dos céus, também suportou o rancor tenaz da esposa dele, Hera.

Quando ela estava prestes a parir, a deusa, morrendo de ciúme, proibiu todos os lugares da terra de acolhê-la. As montanhas, as planícies, os rios, a natureza inteira temiam enfrentar a cólera divina e fugiam à aproximação da jovem mulher.

Leto já estava quase sem forças quando uma pequena ilha, sem levar em conta as ameaças de Hera, ofereceu-lhe hospitalidade e o repouso tão ansiado. Delos, pobre rochedo deserto, batido pelos ventos e pelas ondas, nada tinha a perder. Foi aí, ao pé da única palmeira da ilha, que dois novos deuses vieram à luz.

O nascimento de Apolo foi anunciado por um sinal prodigioso: sete cisnes sagrados deram sete voltas ao redor de Delos; sete vezes eles cantaram para a parturiente. Na oitava volta, calaram-se de súbito, e o bebê saiu do ventre materno. Desde então, essas aves de voz melodiosa passaram a ser os fetiches de Apolo, e Delos, seu lugar favorito.

O menino cresceu entre os hiperbóreos, para junto dos quais os cisnes o levaram quando nasceu. Esse povo habitava uma região distante, no extremo Norte do oceano, e vivia sob um céu sempre puro. Ao se tornar adulto, o deus foi para a Grécia.

Mal chegou a Delfos, onde queria fundar um santuário,[1] soube que um dragão chamado Píton guardava o lugar e semeava o terror, massacrando homens e animais. Libertou a região desse monstro e foi aclamado salvador por seus habitantes, que logo o adotaram. Edificaram para ele um templo colossal, onde Apolo instalou sua sacerdotisa, a Pitonisa ou Pítia. Ela era encarregada de pronunciar as palavras que o deus lhe soprava. A seguir, um adivinho explicava o oráculo[2] aos que vinham de toda a Grécia conhecer seu destino ou encontrar uma solução para um problema embaraçoso.

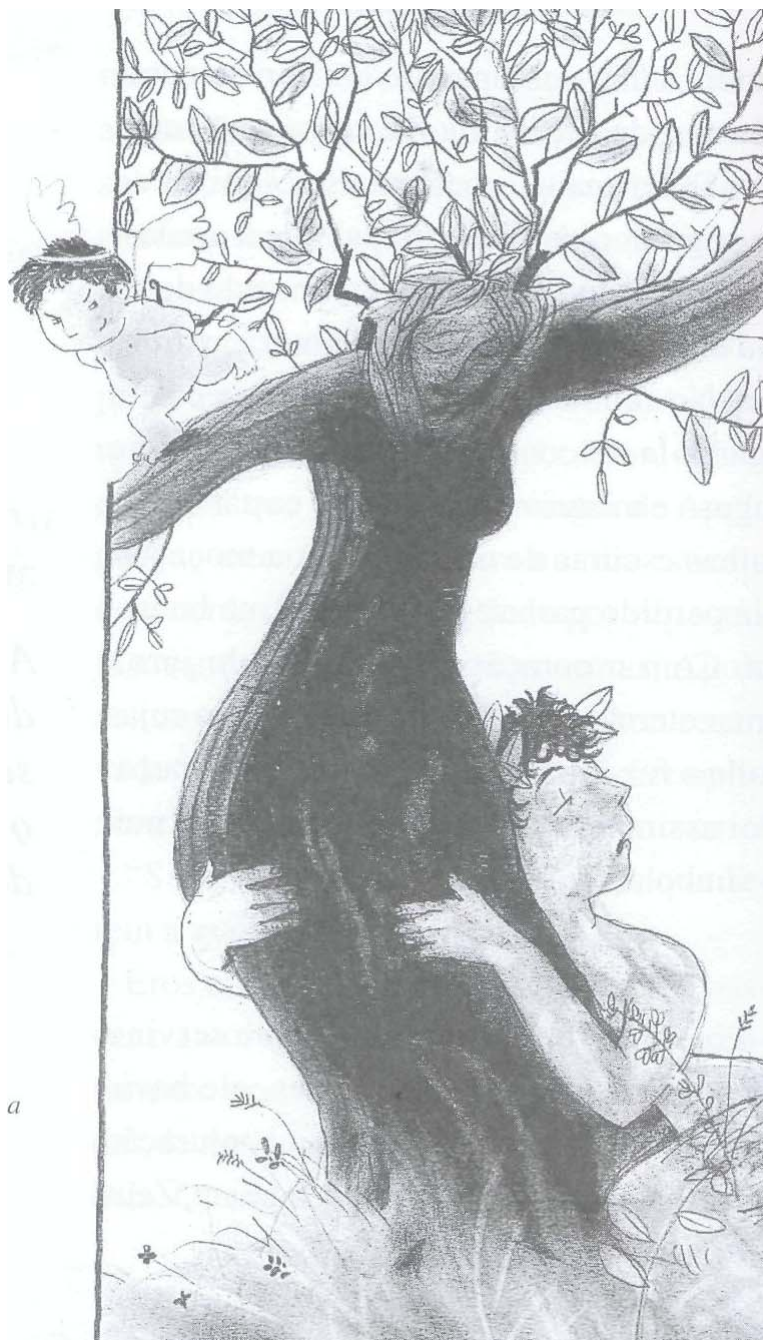
Apolo não era amado apenas por seus atos benéficos; também lhe apreciavam a grande beleza.

---

[1] Espaço sagrado, em geral fechado, onde fica o templo de um deus e são celebradas as cerimônias religiosas em sua honra.

[2] Resposta dada pelo deus aos que o consultam.

Tinha os traços delicados de uma mulher e a musculatura bem-feita de um atleta. Sua pele muito branca se destacava sob os cachos da cabeleira castanha. Ele encantava tanto as moças como os rapazes, mas, apesar disso, teve amores infelizes.

A ninfa Dafne, filha do rio Peneu, foi a primeira a abrasar seu coração. Essa paixão repentina lhe foi inspirada por Eros, o deus do amor, que procurava se vingar de Apolo porque este o surpreendera um dia esticando a corda do seu arco.

Rindo por ver aquela criança brincar com suas armas, Apolo as tomou dizendo que elas estavam reservadas para deuses mais poderosos. Eros pronunciou então estas palavras misteriosas:

"Suas flechas não são as únicas que ferem a quem atingem."

Eros atirou no deus uma seta que fez nascer o amor e, na ninfa, uma que gerou o sentimento oposto. Dafne rejeitou as investidas de Apolo e fugiu do deus, que foi atrás dela. Quando ele achava que a estava alcançando, a ninfa escapava, e então recomeçava a corrida. Dafne logo se cansou e, temendo não ter mais forças para se esquivar ao perseguidor, suplicou ao pai que a ajudasse. Peneu ouviu o apelo desesperado da filha e lhe deu imediatamente outra aparência. No momento em que Apolo ia enfim agarrá-la, encontrou um tronco de árvore rugoso e misturou seus cachos castanhos às folhas escuras de um loureiro: a moça havia perdido para sempre sua forma humana. Com o coração partido, Apolo jurou amar eternamente aquela árvore, com cujas folhas fez uma coroa, que pôs na cabeça. Foi assim que a coroa de louros se tornou o símbolo de Apolo.

Por duas vezes, Apolo teve que servir a um mortal. Com outros deuses, ele havia conspirado contra Zeus, mas a conjuração fracassou. Para pagar pelo que fizeram, Zeus mandou Apolo e Posêidon como escravos a Laomedonte, rei de Tróia. Ora, este último estava precisando de mão-de-obra, porque queria construir uma grossa muralha em volta de sua cidade.

Satisfeitíssimo por contar com operários desse calibre, o rei de Tróia incumbiu Posêidon do trabalho. Um salário estabelecido previamente deveria recompensá-lo. O deus dos mares trocou então seu célebre tridente por uma pá de pedreiro e trabalhou, como escravo, na construção da cidadela. Erguida por um deus, ela seria inexpugnável,[3] enquanto outro deus não ajudasse a tomá-la.

Enquanto isso, Apolo cuidava de outra tarefa. Nas encostas cobertas de bosques do Ida, guardava os rebanhos do rei. Os devaneios nas pastagens correspondiam melhor a seu temperamento.

---

[3] Que não se pode tomar, conquistar. Cidadela é a fortaleza que defende uma cidade.

Terminado o trabalho com que pagaram por seu erro, as duas divindades foram reclamar ao rei o salário combinado. Mas Laomedonte desrespeitou o compromisso assumido, recusando-se a remunerá-los. Os deuses, furiosos, protestaram, porém o rei os ameaçou, dizendo que mandaria cortar as orelhas deles e os venderia como escravos. Eles não puderam reagir de imediato, porque haviam deixado no céu seu poder divino. Foram embora, então, jurando vingança. De volta ao Olimpo, Apolo recuperou o poder e ordenou que a peste assolasse a cidade.

V

HERMES

Quando Apolo ainda era pastor, seu irmãozinho Hermes lhe pregou uma peça e tanto. Aproveitando-se do descuido de Apolo, que sonhava em vez de vigiar o rebanho, roubou-lhe as ovelhas.

Apolo estava longe de desconfiar que aquele menino, o qual imaginava ainda ser de colo, fosse capaz de enganá-lo. Mas era ele mesmo que conduzia agora o rebanho pelas planícies e vales até o denso bosque de Pilo. Ali deixou as ovelhas descansando, escondidas numa gruta. Depois voltou para junto da sua mãe Maia, com um sorriso malicioso nos lábios.

Apolo acabou encontrando a pista do rebanho. O vôo dos pássaros, que ele sabia interpretar, o ajudou a descobrir o esconderijo. Seus dons de adivinho lhe revelaram o autor do roubo:

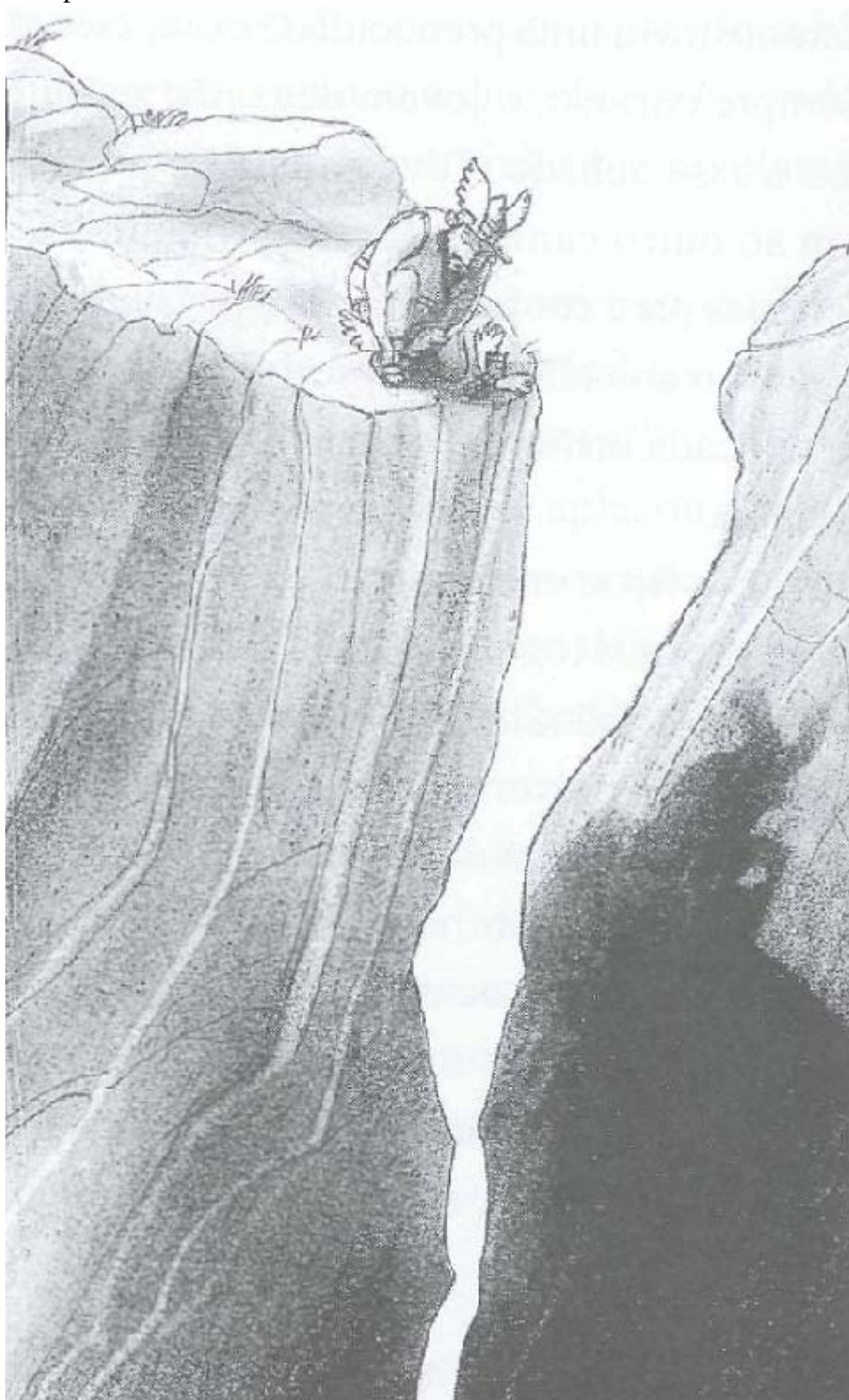
"Menino feio", ralhou com o irmão, "você tem sorte de ainda usar fraldas. Senão, eu teria lhe dado uma boa sova!"

Mas a raiva de Apolo se aplacou quando ele ouviu os sons melodiosos que o menino tirava de um instrumento desconhecido. Todo contente, Hermes lhe deu o instrumento:

"É para você. É uma lira que acabei de inventar. Beliscando as cordas presas a cada extremidade desta carapaça de tartaruga, você vai obter os sons cristalinos que acompanharão seus cantos." Esquecendo os motivos do seu mau humor, Apolo até propôs a Hermes trocar o rebanho pelo instrumento. O negócio selou a reconciliação entre os dois irmãos.

por sua malícia e engenhosidade, Hermes demonstrava uma precocidade excepcional. Sempre curioso, o jovem deus não se limitou a esse achado. Teve a idéia de prender um ao outro caniços de comprimentos diferentes para confeccionar um instrumento. Levou-o aos lábios e soprou delicadamente em cada orifício. Foi assim que inventou a flauta.

Apolo ficou encantado com essa nova invenção e quis logo adquiri-la. Em troca, ofereceu ao irmãozinho o cajado de ouro que usava para pastorear. Esse cajado virou o caduceu, símbolo de Hermes.

Feliz com a habilidade que ele manifestava em todas as ocasiões, seu pai, o poderoso Zeus, fez dele seu mensageiro. Hermes passava a maior parte do tempo correndo o mundo; para isso, usava sandálias aladas, que lhe permitiam mover-se mais rapidamente. Suas viagens às vezes o levavam muito longe, até o reino subterrâneo, aonde acompanhava os defuntos.

VI

HADES E SEU REINO

No limite da terra, onde o sol se põe e o oceano começa, abria-se o império dos mortos, no qual reinava o poderoso Hades.

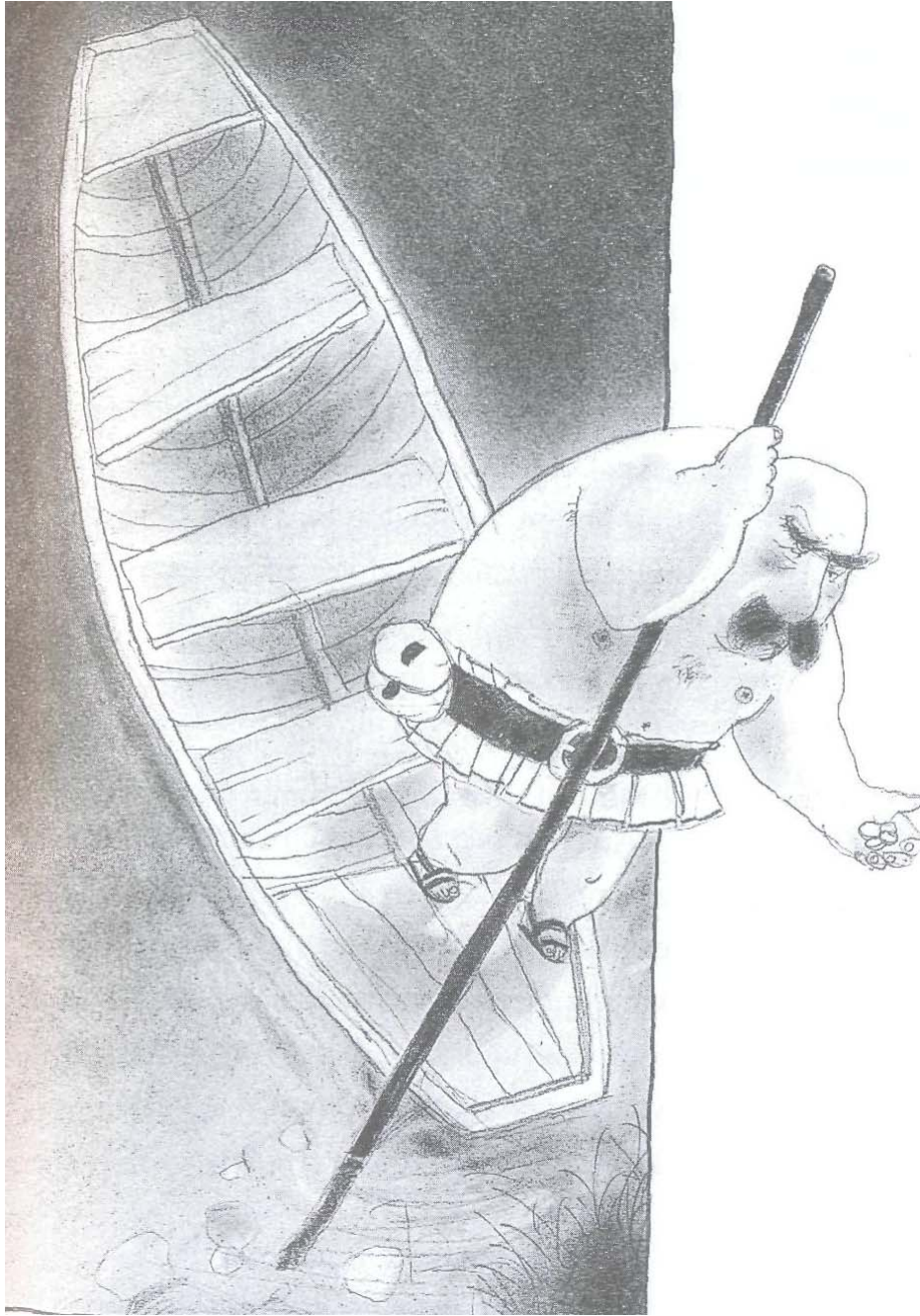
O mundo subterrâneo era rodeado de todos os lados por pântanos e rios. Portanto, as sombras dos defuntos tinham que passar pelas águas lamacentas do Estige e do Aqueronte para entrar nos domínios de Hades. O barqueiro Caronte aguardava na margem e só aceitava a bordo da sua barca os mortos que tivessem sido sepultados. Os outros, os que não foram encontrados ou foram abandonados, eram condenados a errar eternamente na entrada do Inferno, enquanto esperavam que um vivo resolvesse enterrá-los.

Aqueles que embarcavam tinham que pagar Caronte. Era por isso, para que o morto pagasse sua passagem, que os gregos punham uma moeda entre os dentes dele durante o funeral.

Uma vez na barca, os defuntos deixavam definitivamente o mundo dos vivos. Quem fazia a viagem num sentido, jamais podia retornar nem ver de novo a luz. Cérbero, o cão de três cabeças, tratava de impedir os que tentassem fazê-lo. Postado na entrada do reino, recebia com amabilidade os passageiros de Caronte. Mas se alguém procurasse voltar, mostrava-se um guardião feroz. Ora, mais de um defunto aspirava à luz logo que desembarcava na monótona planície dos Asfódelos. Arvores sombrias var riam tristemente o chão com seus galhos. Que lugar sinistro!

Os mortos eram julgados de acordo com sua vida passada e, conforme seus erros, eram postos em diferentes lugares. Minos, Éaco e Radamanto é que examinavam a vida passada dos defuntos e pronunciavam um julgamento. Eles haviam sido designados juizes por sua sabedoria e vida exemplar.

Os que não cometeram nenhum crime mas não se distinguiram por nenhuma ação virtuosa, ficavam na planície dos Asfódelos por toda a eternidade.

Aos heróis e aos homens virtuosos, os juizes reservavam os Campos Elísios. Lá se estendiam clareiras floridas das quais se elevava o canto dos pássaros e os acordes melodiosos da lira. Os bem-aventurados se divertiam em banquetes onde o vinho corria à larga.

Já os desgraçados que foram culpados de algum erro, recebiam punição eterna. Eram encerrados no soturno Tártaro, cercado pelos meandros do rio Estige, e lá sofriam suplícios proporcionais a suas faltas.

Tântalo, rei da Lídia, cometera em vida um crime horrível. Recebendo a visita dos deuses, servira-lhes seu próprio filho Pélope, a fim de ver se eles eram capazes de identificar a carne humana. Um só bocado bastou para que os deuses reconhecessem que o que comiam não era um animal. Indignados, conseguiram trazer Pélope de volta à vida, mas o rapaz guardou para sempre um vestígio desse banquete funesto: o ombro devorado foi substituído por um pedaço de marfim.

Quanto a Tântalo, foi atirado nas profundezas do Tártaro para sofrer uma punição terrível. Mergulharam-no até o pescoço num lago, debaixo de uma árvore com galhos carregados de frutas maduras. Apesar disso, ele nunca saciaria sua sede nem mataria sua fome. A água recuava, mal ele aproximava os lábios secos. Quando estendia a mão para colher uma fruta, os galhos se erguiam. Numerosos supliciados povoavam assim essa parte do reino.

Hades era o soberano onipotente de lá, porém não demorou para que o poder deixasse de compensar sua profunda solidão. Cansado de reinar sozinho sobre aquele povo de sombras, quis se casar. Infelizmente, as noivas eram muito raras. Nenhuma deusa e nenhuma mortal queriam adotar aquela vida debaixo da terra, privada para todo o sempre da luz do sol. Logo, ele se viu obrigado a raptar uma noiva. Sua escolha recaiu em Perséfone, uma das moças mais bonitas da Sicília.

VII
DEMETER E PERSÉFONE

Hades aproveitou um dia em que Perséfone passeava sozinha. Quando ela se inclinou para aspirar o perfume de uma flor, a terra tremeu com grande estrondo. Uma falha se abriu bruscamente, e dela surgiu o deus do Inferno, num carro puxado por quatro cavalos negros. A jovem nem teve tempo de se recuperar do susto, porque ele a agarrou pela cintura e a levou consigo. O carro sumiu tão depressa quanto tinha aparecido, e a brecha se fechou atrás deles.

Os gritos desesperados de Perséfone foram ouvidos por sua mãe, Deméter. Ela acudiu, mas tarde demais. Nada assinalava a passagem do deus. Somente o ar agitado conservava o vestígio dessa aparição súbita, e as flores caídas atestavam silenciosas uma agitação recente.

Apavorada, a pobre mãe não sabia mais aonde ia. Errava pelo lugar, esquecendo seus deveres para com os homens. Normalmente, sua função de deusa da colheita, do trigo e de todas as plantas lhe impunha vigiar a produção agrícola. Na ausência de Deméter, o trigo se recusou a germinar, as plantas cessaram de crescer, e a terra inteira se tornou estéril. Então os deuses resolveram intervir.

O Sol, que tudo viu, revelou a Deméter onde estava sua filha. A princípio ela ficou aliviada por Perséfone estar viva, mas quando soube quem a detinha, exigiu que Zeus obtivesse sua libertação.

"Entendo sua dor de mãe", o deus lhe respondeu. "Intercederei por você junto a Hades. Ele vai devolver sua filha, ou não me chamo Zeus!"

Mas Hades se negou a deixar a doce companheira partir. Deméter decidiu então abandonar suas funções. Pouco lhe importava como os deuses e os mortais viveriam sem ela. Ela também não podia viver sem a filha. Assumiu o aspecto de uma velhinha e se exilou voluntariamente na terra.

Iniciou-se então um período cruel para os homens. De novo o solo secou, e a fome ameaçou a espécie humana. Essa situação não podia mais persistir. Os deuses se reuniram no palácio de Zeus e concordaram em persuadir Hades a devolver Perséfone à mãe. Zeus tomou a palavra:

"Caro irmão, você é o soberano do reino subterrâneo. Como tal, age de acordo com a sua vontade, contanto que não se meta neste mundo. Ora, desde que você

reteve Perséfone, sua mãe recusa alimento aos mortais. Pela mesma razão, os sacrifícios se fazem raros. Você não pode deixar essa situação se agravar. Devolva a moça!"

"Está bem!", disse o deus esperto. "Mas antes preciso verificar se ela não comeu ou bebeu alguma coisa durante sua estada, senão ela não pode mais voltar à terra. E a lei."

Interrogada, Perséfone respondeu com candura que tinha experimentado as sementes de uma romã. Hades exultou. Mas acabaram fazendo um trato: Deméter teve que aceitar que sua filha permanecesse três meses ao lado de Hades e subisse para ficar com ela o resto do ano.

Assim é que, durante três meses, a terra se entristece, junto com Deméter, pela ausência de Perséfone. E o inverno, e o solo se torna improdutivo. Logo que a moça volta, a vida renasce, e a natureza inteira festeja o encontro entre mãe e filha. Somente Hades acha demorada essa primavera que o separa de sua companheira.

VIII

HEFESTO, AFRODITE E ARES

Como Hades, Hefesto quis ter a companhia de uma bonita deusa. O deus ferreiro morava numa grande gruta aberta na encosta de um vulcão. Ali instalou sua oficina com pesadas bigornas, foles incansáveis e ferros em brasa. As marteladas ressoavam o dia inteiro nesse antro barulhento, porque o deus, ajudado pelos Ciclopes, passava o tempo fabricando magníficas armas. Ele sabia trabalhar os metais melhor do que ninguém, e nenhuma proeza técnica lhe era impossível.

De suas mãos hábeis saiu um dia uma rede, toda feita de bronze. Era tão fina que mal dava para se distinguirem as malhas. E, no entanto, cada fio tinha a solidez de doze cabos. Nenhum animal, por mais forte que fosse, teria podido se safar dela.

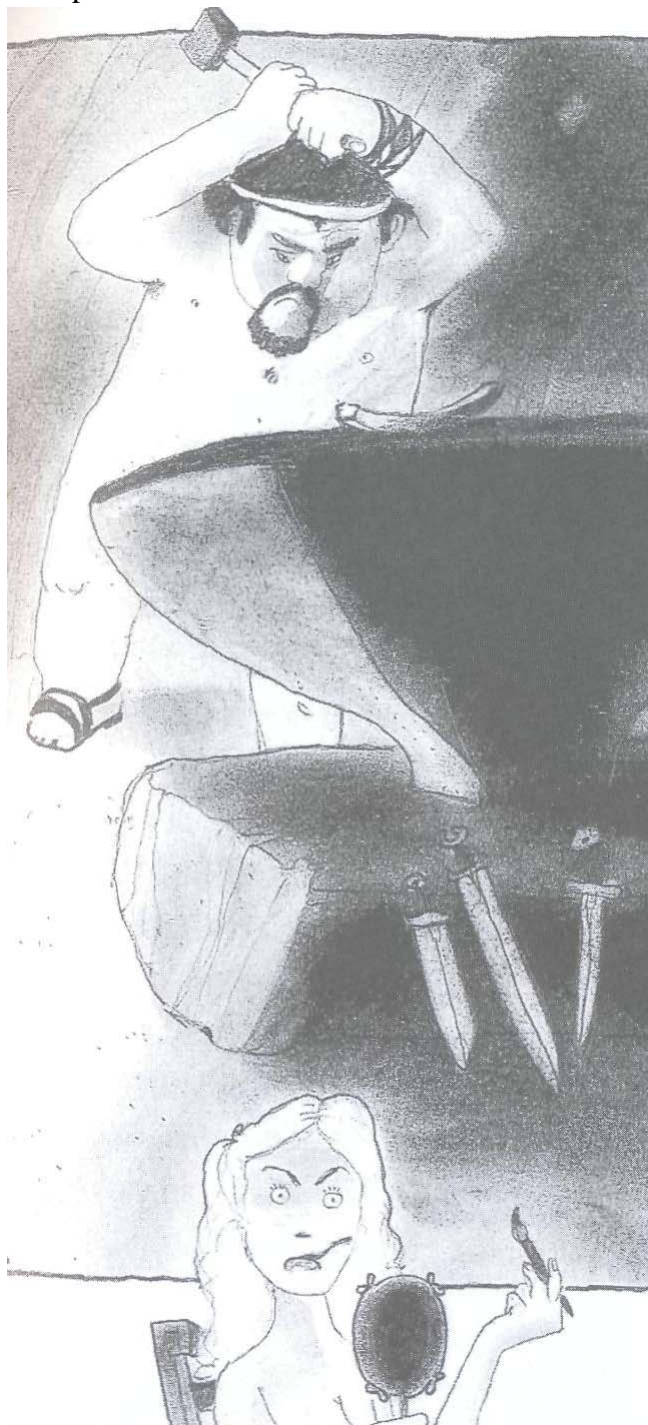
A presa que o deus queria capturar era de porte... Ele estava se preparando para surpreender sua própria esposa, Afrodite, na companhia do amante, o impetuoso Ares, o deus da guerra em pessoa. As aventuras da volúvel deusa tinham sido denunciadas pelo Sol, e o marido não pretendia continuar a ser enganado.

É preciso dizer que o casamento deles não era dos mais sólidos. Alguns anos antes, na época em que se casaram, a união da mais linda das deusas com aquele ser disforme espantara os deuses. De fato, Hefesto não era favorecido pela natureza e tinha por esposa a mais bela de todas as criaturas.

Afrodite era filha de Urano e veio à luz numa concha de madrepérola. Desde que nascera, encantara a todos com sua beleza excepcional. Um terno sorriso animava continuamente seus traços delicados. A brancura da pele rivalizava em brilho com o dourado dos longos cabelos.

Sua chegada ao Olimpo não passou despercebida. As rivais de Afrodite, as outras deusas, viram-na com maus olhos, enquanto os deuses tentaram em vão seduzi-la. Eles ainda ignoravam que Hera já a tinha prometido a um de seus filhos, o deus Hefesto.

A esposa de Zeus esperava assim se reconciliar com esse filho que ela havia mal-tratado tanto. Ao nascer, Hefesto era uma criança desproporcionada, com uma cabeça enorme e membros frágeis. Sua mãe se recusou a reconhecê-lo. Agarrou-o pela perna e o atirou nos ares. O bebê caiu no oceano, onde as ninfas marinhas, Tétis e Eurínome, o acolheram. A queda, que por pouco não foi fatal para ele, conferiu a Hefesto uma deficiência que acentuou sua deformidade natural. Apesar dessas desgraças, o deus

coxo teve uma infância feliz. Desenvolveu excepcionais qualidades para o trabalho dos metais, e a fama dele chegou aos deuses. Para provar suas boas intenções, Hera decidiu lhe dar Afrodite como esposa.

Hefesto se mostrou mais que satisfeito com essa companheira inesperada, e Afrodite aceitou de imediato a união. Ela estava fascinada com o talento do artista e contava que este lhe faria jóias de dar inveja às outras deusas.

Mas a vida que ele lhe oferecia na forja não convinha à deusa. O calor e o barulho logo se tornaram insuportáveis, e ela teria preferido uma companhia mais refinada que a dos Ciclopes. Assim, a deusa do amor não demorou a ir buscar fora de casa os prazeres e a vida de delícias que lhe faltavam.

Ares, deus da guerra, conquistou-a. Hefesto não desconfiou de nada, e Afrodite se aproveitou disso. Inventando pretextos, ela ia se encontrar com o amante. O casal se separava antes do raiar do dia. Depois, seus encontros apaixonados se tornaram cada vez mais freqüentes, e a vigilância dos dois diminuiu.

Certa manhã, esqueceram-se de acordar e foram surpreendidos pelo Sol. Com inveja do deus da guerra por Afrodite tê-lo preferido, o Sol contou a aventura a Hefesto. O deus não deixou sua raiva se manifestar: decidiu pegar a infiel em flagrante.

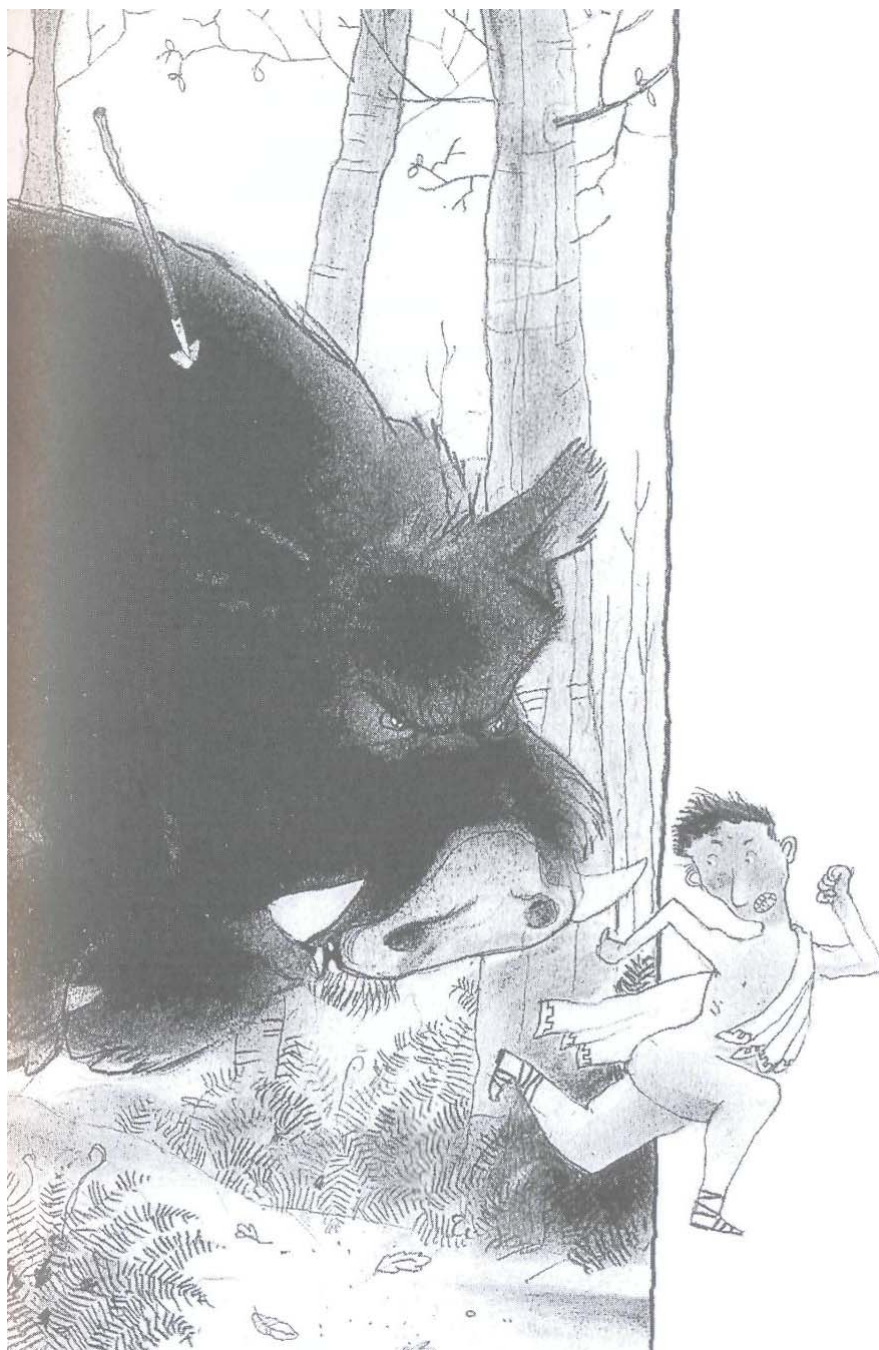
Foi para isso que o hábil ferreiro concebeu a prodigiosa rede de bronze. Armou-a acima da cama em que os amantes se encontravam. Um fio oculto atrás do cortinado deveria acionar seu fechamento. Quando a armadilha ficou pronta, Hefesto anunciou à esposa que iria se ausentar por alguns dias. Mal o deus desapareceu na curva de uma estrada, ela chamou Ares.

Hefesto deu tempo suficiente para os dois se deitarem e voltou para casa. Da porta, já podia ouvir os palavrões de Ares misturados aos gritos de raiva da amante: quanto mais eles se debatiam, mais as malhas da rede se apertavam.

Não contente em tê-los surpreendido, Hefesto lhes ofereceu como espetáculo aos outros deuses, que adoravam esse gênero de divertimento e não se fizeram de rogados. Alguns até sentiram inveja do pobre Ares. As zombadas se sucediam, enquanto as deusas, contidas pelo pudor, esperavam na porta comentando o caráter volúvel da bela rival...

Quando finalmente foram soltos, Ares e Afrodite se separaram. Em vez de voltar ao lar, a deusa se retirou para a ilha de Citera, onde a vida era mais agradável para ela. Não esqueceu a humilhação de que fora vítima e esperou o momento de tirar uma desforra memorável contra aquele que os denunciara. Mas essa desventura não a impediu de amar outros.

Do deus Ares, ela teve um filho, Eros. Desde pequeno, esteja possuía os mesmos poderes da mãe. Sabia inflamar os corações. Uma só das suas flechas bastava para desencadear as paixões mais vivas. A própria Afrodite foi vítima delas.

Um dia em que Eros se aninhou em seu colo para receber um beijo, não se deu conta de que uma flecha, saindo da aljava, roçou o seio da mãe. Afrodite a afastou ternamente, sem se preocupar com o ferimento. Mas aquele arranhão leve não tardou a despertar o amor no seu coração...

A beleza de Adônis, um jovem caçador que ela viu numa clareira, inspirou-lhe um sentimento cuja força a deusa ainda não experimentara. Afrodite fez dele seu companheiro e passou a compartilhar suas longas corridas nos bosques em busca de caça. Viam-na atravessar

as planícies a seu lado ou descansar num vale, abraçada ao rapaz. Escolhia para ele um animal inofensivo e o prevenia contra os javalis, os ursos e os lobos.

Enquanto estava junto dela, Adônis se contentava em caçar lebres e cervos. Mas a deusa teve que se ausentar: reclamavam sua presença no Olimpo. Voou pelos ares, num carro puxado por quatro cisnes brancos, não sem lançar um olhar inquieto para o alto da serra em que deixara o belo namorado.

Adônis descia correndo as encostas cobertas de floresta, atrás da sua matilha. Sem que percebesse, os cães seguiram um novo rastro. De repente, começaram a latir, enraivecidos. Adônis foi ver o que era, e avistou entre as árvores os olhos brilhantes e as defesas[1] curvas de um enorme javali. O bicho ia sair da floresta quando a lança do caçador se cravou no seu flanco. Furioso, o animal ferido se virou violentamente, arremessando longe a lança coalhada de sangue. E avançou para o rapaz, que já tratava de fugir. Mas as raízes das árvores o atrapalhavam, fazendo-o tropeçar o tempo todo. A dor decuplicava as forças do javali, que alcançou o pobre caçador e lhe fincou as defesas na coxa. Ferido mortalmente, Adônis foi ao chão com um grito dolorido. Afrodite o ouviu. Imediatamente deu meia-volta e correu para junto do corpo. Adônis acabava de expirar. Desesperada, a deusa rasgou as roupas e gemeu horas a fio, lamentando a crueldade do destino. Suas lágrimas se misturaram com o sangue que corria do ferimento do rapaz, e delas nasceram frágeis anêmonas. Todos os anos, o espetáculo das flores renascendo perpetua a lembrança da sua dor.

O amor com que Afrodite enchia os corações teve conseqüências funestas para nações inteiras. A Guerra de Tróia, que opôs gregos a troianos durante dez anos cruentos,[2] foi causada pelo amor que a bela Helena, esposa de um rei grego, inspirou em Páris, príncipe troiano. Foi assim que Afrodite recompensou Páris por tê-la designado a mais bela das deusas.

[1] Os dentes salientes de certos animais: do javali, do elefante...
[2] Sangrentos, cruéis.

IX
O JULGAMENTO DE PÁRIS-ATENA

Os deuses estavam presentes ao casamento da ninfa Tétis com Peleu, um mortal. Bem no meio da festa e dos cantos de himeneu,[1] Éris, uma das divindades, levantou-se. Éris representa a discórdia, que divide os deuses e os homens. A alegria dos outros a entristece, e a felicidade deles é dolorosa para essa deusa malvada.

Na mesa em que se reuniam os convidados divinos, ela lançou um pomo de ouro. Atena, Afrodite e Hera logo estenderam a mão. Éris lhes anunciou:

"Esse pomo que vocês três cobiçam é para a mais bonita."

Depois, calou-se.

Do rumor que percorreu a assembléia se elevaram sucessivamente os três nomes, mas ninguém quis correr o risco de dar a última palavra e provocar a cólera das deusas. Mesmo se a graça de Afrodite prevalecia, o brilho de Hera e a majestade de Atena impediam os deuses de lhe conceder o prêmio. Éris sugeriu uma solução:

"Só um homem que não as conheça saberá escolher. E necessário um olhar novo e um espírito virgem. As três devem comparecer juntas diante de Páris, um jovem pastor que ainda não sabe que é filho do rei Príamo. Ele passa os dias nas montanhas pastando suas ovelhas. Deixem-no julgar."

Guiadas por Hermes, as três deusas, impacientes por saber do resultado, foram às encostas do Ida. Para convencer o árbitro, cada uma delas se cobriu com seus mais lindos adornos. E, uma após a outra, procuraram convencê-lo fazendo-lhe promessas tentadoras.

Hera começou:

"Você está destinado a subir ao trono de Tróia. Se escolher a mim, esposa do Senhor dos Céus, prometo-lhe o domínio de toda a Ásia."

Atena, a deusa da inteligência e da guerra, sucedeu-a:

"O poder sem a sabedoria não é nada. Em troca do pomo, eu lhe ofereço as artes políticas e militares que lhe permitirão reinar e conquistar as cidades."

Afrodite foi a última a falar:

[1] Casamento.

"Você é bonito, Páris, e seria justo que obtivesse o amor da mais bela de todas as mulheres. Escolha-me, e lhe darei Helena."

Apesar da impressão que cada uma produziu no rapaz, as últimas palavras de Afrodite foram as que mais tocaram seu coração. Correspondendo ao desejo que a deusa fizera nascer nele, falou:

"Belas damas, vocês três são tão majestosas e tão divinas que não têm o que invejar uma da outra. Mas, à força e à glória, prefiro o amor."

Com essas palavras, deu o pomo a Afrodite como prêmio para sua beleza.

Esse julgamento lhe granjeou a eterna gratidão da deusa do amor, mas em contrapartida provocou a hostilidade das outras duas contra o povo troiano. O rancor de Atena iria causar grandes desgraças à cidade de Príamo.

Pouco tempo depois, Páris deixou o rebanho e os pastos e foi para Esparta, certo de que conquistaria o coração de Helena. Desconsiderando a hospitalidade do rei Menelau, marido desta, o príncipe raptou a bela moça. O rapto encheu de indignação todos os gregos, que se juntaram para vingar a afronta. Um imenso exército partiu em direção às muralhas de Tróia, a fim de reclamar uma reparação. Durante dez anos, valorosos guerreiros se enfrentaram por causa de uma mulher.

Nos combates da Guerra de Tróia, Atena favoreceu os heróis gregos. Sob diferentes formas, ela aparecia para ajudá-los a alcançar a vitória sobre os troianos, dirigindo habilmente suas tropas. A arte da guerra era familiar a essa deusa que já viera ao mundo empunhando suas armas.

Atena era filha de Métis, primeira deusa a se unir a Zeus. Urano e Gaia tinham prevenido o deus dessa descendência:

"O destino prevê que o primeiro rebento da sua união com Métis será uma filha dotada de uma inteligência excepcional. Mas o segundo filho será um garoto violento e invejoso do poder do pai. Ele não demorará a destroná-lo para reinar no universo em seu lugar."

Temendo ter a mesma sorte que seu próprio pai, Crono, Zeus buscou um meio de pôr fim aos partos de Métis. Com palavras sedutoras, chamou-a. Ela se aproximou, e quando menos esperava, Zeus a agarrou e a engoliu como a um peixe. Assim, ele encerrava dentro de si, com a mãe, a primogênita que esta trazia na barriga e que viria à luz em breve.

Passado o tempo necessário para o nascimento, Zeus quis libertar a filha. Apelou para Hefesto, que, com uma hábil machadada, abriu-lhe uma fenda no crânio, por onde a deusa em armas saiu, soltando um estridente grito de guerra. O espetáculo prodigioso encantou seu pai, que a presenteou com a égide. Essa armadura, feita do couro da cabra Amaltéia, era uma poderosa proteção. Zeus já havia experimentado sua eficácia na guerra contra os Gigantes. Atena tinha um aspecto altivo com seu capacete emplumado, que lhe cobria os cabelos louros, seu grande escudo e sua comprida lança.

A deusa logo quis um reino. Escolheu a região da Ática, onde se encontrava uma cidadela construída numa colina. O deus do mar, Posêidon, também estava de olho nessa cidade. Para eleger seu soberano, os habitantes submeteram os pretendentes a um teste e decidiram que a Ática caberia à divindade que lhe oferecesse o maior benefício.

Deuses e mortais se reuniram na Acrópole para assistir à competição e apontar o vencedor. Posêidon golpeou o rochedo com seu tridente, e dele jorrou, de imediato, um lago de água salgada. A maravilha era notável, mas o benefício, mínimo. Foi a vez de Atena. No chão onde ela pusera seu cajado nasceu uma árvore de folhagem prateada e frutos verdes. Um grito de admiração se elevou entre os espectadores: que prodígio!

Por unanimidade, resolveram conceder o poder a Atena, que acabava de introduzir a oliveira nas terras da Ática. Para homenagear a deusa, os habitantes deram o nome dela à cidade e lhe consagraram a oliveira. A cidade de Atenas se tornou, assim, sua protegida.

A engenhosidade da deusa a levou a criar numerosas invenções. Para a guerra, ela imaginou a quadriga, um carro puxado por quatro cavalos, que conduz os heróis ao campo de batalha. Era igualmente considerada deusa da razão. Não foi por acaso que os filósofos e os poetas dos outros países foram compor suas obras em Atenas, sob a proteção da deusa.

OS HERÓIS

1
JASÃO E O TOSÃO DE OURO

I
ATREU E TIESTES

O cordeiro de tosão[1] de ouro nasceu da união de Posêidon com a princesa Teofane. O deus raptara a jovem e a transformara em ovelha para ocultá-la dos outros pretendentes, enquanto ele próprio assumia a forma de um carneiro.

Mais tarde, Hermes levou o animal maravilhoso pelos ares até a planície da Argólida, perto de Micenas.

O acaso o pôs no rebanho de Atreu, que tinha se refugiado junto do rei dessa cidade com seu irmão Tiestes. O pai deles, Pélope, expulsara-os e os amaldiçoara por causa de um crime detestável: haviam assassinado o meio-irmão deles, Crisipo, filho de Pélope com a ninfa Axioqué. A mãe de ambos, Hipodâmia, com ciúme da rival, é que incitara os filhos a cometer tal crime. Desde então, os dois viviam exilados em Micenas.

Quando Atreu, por intermédio de seu pastor, tomou conhecimento da preciosa descoberta, mandou que ele a mantivesse em segredo. Somente sua esposa, Érope, ficou sabendo da existência do animal prodigioso, mas ela se apressou a revelá-la a Tiestes, de quem era amante.

A cidade vivia na época uma confusão tremenda: seu rei acabava de morrer sem deixar sucessor. Consultado o oráculo, foi revelado aos habitantes que eles deveriam entregar o poder a um dos filhos de Pélope.

Os dois irmãos, então, tornaram-se rivais. Atreu propôs que o povo designasse rei em possuísse um sinal manifesto de sua força, por exemplo, um carneiro de tosão de ouro... O infeliz não sabia que, nesse meio tempo, sua esposa tinha roubado o carneiro para dá-lo ao irmão dele.

Dirigiram-se cada um para o seu curral, confiantes na vitória. Atreu atravessou a porteira, esperando ver brilhar na escuridão a auréola dourada do carneiro. Mas, dessa vez, tudo continuou escuro: não havia o menor indício do animal. Tinha desaparecido e, com ele, o pastor.

Consternado com a descoberta, Atreu correu para a casa do irmão. Antes mesmo de entrar, ouviu os gritos de alegria e enxergou o brilho admirável. Tiestes se mostrava triunfante na soleira da porta, com o animal que iria lhe dar o poder.

---

[1] Pêlo de lã do carneiro e de outros animais.

Atreu entendeu a tramóia de sua mulher quando a viu, radiante, ao lado do irmão dele. Voltou para o palácio com o coração tornado por ódio mortal, jurando que sua vingança estaria à altura da traição.

Bem no meio da festa em que homenageavam o novo rei, Atreu surgiu repentinamente na sala do banquete, interrompendo os cantos e as danças:

"Zeus, protetor do lar, não aprova essa eleição, que se baseia na traição de uma esposa má. Ele me enviou seu mensageiro Hermes para preveni-los de que o verdadeiro rei será designado por um novo prodígio. Se o sol inverter sua trajetória e amanhã nascer no Oeste, eu é que subirei ao trono. Mas se, como todas as manhãs, o carro de Hélio partir do Oriente, você poderá continuar a festejar sua vitória, caro irmão!"

Tiestes aceitou, sem acreditar na realização de tal revolução celeste. Mas, de madrugada, a inquietude tomou o lugar de sua certeza. Olhando pelas janelas que abriam para o Leste, não viu o horizonte se tingir de rosa, como sempre. O ar conservava o frescor azulado da noite. Atravessando precipitadamente o salão, foi até a galeria que dava para o oeste, onde a alvorada já se aquecia aos primeiros raios do sol e as telhas se avermelhavam sob uma luz matizada. O incrível prodígio se realizava. Passos às suas costas o levaram a se virar. Atreu se aproximava, seguro de si, o rosto animado por um sorriso cruel:

"Está vendo? Os deuses me são favoráveis. Cabe a mim reinar em Micenas. Se você não deixar esta terra antes que o sol termine sua trajetória, mandarei prendê-lo por conspiração contra o legítimo soberano."

Tiestes foi banido[2] do reino. Despojado de todas as suas riquezas, errou como um vagabundo pelas estradas, com os três filhos. Mas a sede de vingança de Atreu não fora saciada. Ele concebeu um crime odioso para liquidar definitivamente o irmão.

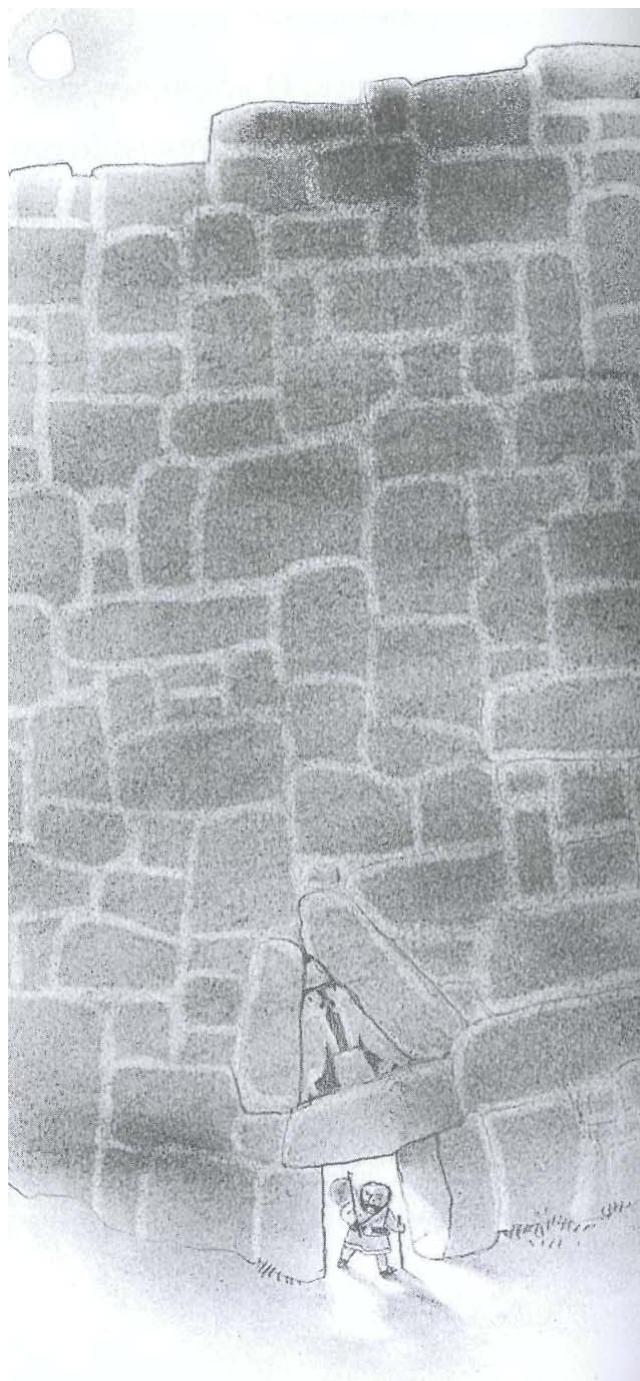
Alguns anos depois, fingindo querer se reconciliar com ele, chamou-o a Micenas. Sem desconfiar de nada, Tiestes respondeu alegremente ao convite, feliz por recuperar sua posição. Para celebrar o reencontro, Atreu organizou festas suntuosas. As mesas estavam repletas de pratos refinados. As taças transbordavam de vinhos esplêndidos.

Para coroar o banquete, Atreu anunciou ao irmão um prato único. Serviu-lhe, sem que Tiestes percebesse, os próprios filhos deste cortados em pedacinhos.

---

[2] Banir alguém é expulsá-lo de seu país.

Quando ele terminou de comer, Atreu lhe mostrou a cabeça dos filhos e revelou o crime abominável. Tiestes se levantou de um pulo, virando violentamente a mesa. Não conseguiu vomitar o que havia comido, mas ainda teve forças para insultar o irmão:

"Maldita seja sua gente! A faca que você usou contra os filhos do seu irmão, a esposa usará contra o esposo, e o filho contra a mãe!"

Atingido por essa maldição, o palácio de Micenas viu correr o sangue dos descendentes de Atreu, os atridas, durante várias gerações.

No início da Guerra de Tróia, o grande rei Agamêmnon, filho de Atreu, foi obrigado a aceitar o sacrifício de sua própria filha, Ifigênia. Só assim os navios gregos puderam partir do porto de Áulis. Ao regressar, ele foi assassinado pela esposa, Clitemnestra, ajudada pelo amante, Egisto, que havia usurpado o trono. O filho deles, Orestes, não descansou enquanto não vingou o pai traído. Derramou por sua vez o sangue da sua gente, tornando-se culpado de um matricídio.[3]

[3] Assassinato da mãe. O assassinato do pai é o parricídio.

II

FRIXO E HELE

Enquanto isso, em outra parte da Grécia, a Beócia, o ciúme de uma mulher iria prejudicar duas crianças.

Ino, com quem o rei de Orcômeno, Atamas, casara em segundas núpcias, odiava os filhos que ele tivera com a primeira mulher, Néfele. O dia inteiro ela importunava o esposo com suas queixas e recriminações:

"Não posso suportar a preferência que você tem pelos filhos da sua primeira mulher. Néfele são águas passadas! Mande Frixo e Hele para longe deste palácio. Quero que Learco e Melicerta sejam os filhos principais da casa."

E ele incansavelmente respondia:

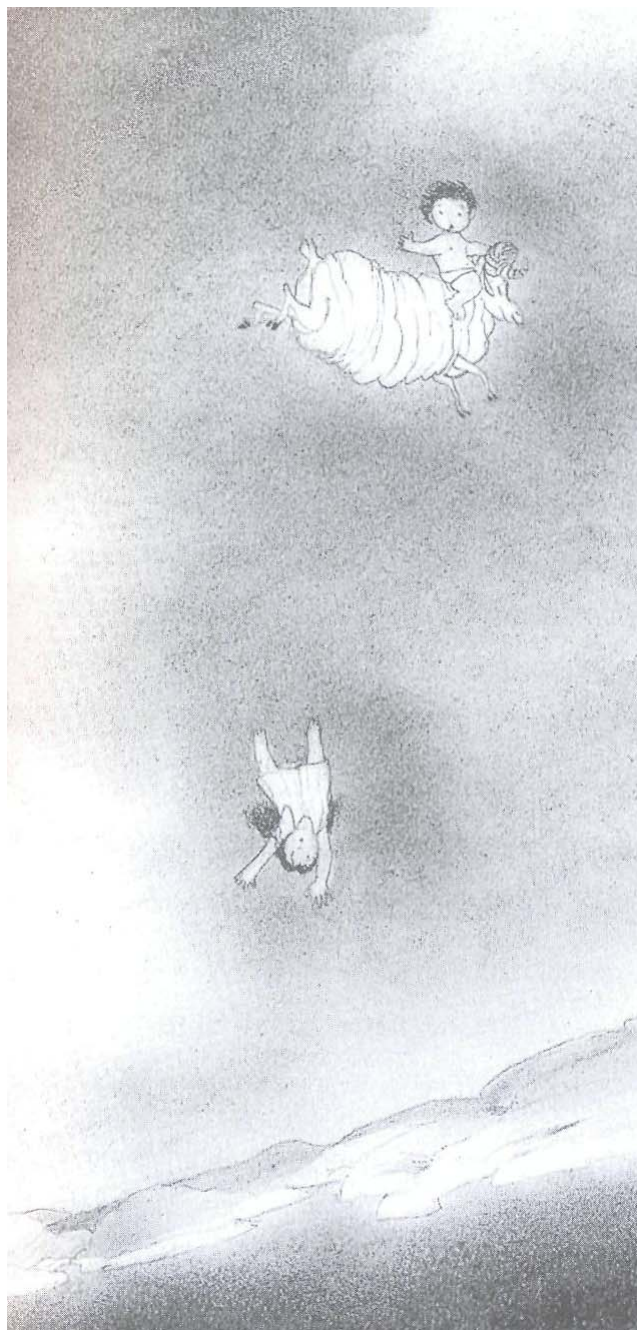
"Calma! Eu amo os filhos que você me deu tanto quanto os de Néfele. Quero que recebam a mesma educação!"

Ino não se satisfez com essas palavras tranqüilizadoras. Urdiu[1] uma artimanha destinada a prejudicar Frixo e Hele. Mandou tostar as sementes acumuladas nos celeiros do palácio para os plantios seguintes. Com isso, não adiantou enterrá-las e regá-las: elas não produziram nada. Na falta das colheitas esperadas, a cidade se viu ameaçada pela fome. Preocupado com seu povo e não compreendendo aquela súbita esterilidade do solo, Atamas resolveu consultar o oráculo de Delfos.

Ino ofereceu um de seus servidores para levar a cabo essa missão. Antes de o criado partir, ela lhe ditou a resposta que devia trazer. O rei ficou arrasado com a terrível notícia: "Para que a terra recobre sua fertilidade, Apolo reclama o sacrifício de Frixo e Hele". Dividido entre a salvaguarda do seu povo e a de seus filhos, o rei acabou aceitando essa decisão, que julgava ser a vontade divina.

Mas os deuses não podiam permitir que semelhante crime fosse dissimulado sob a aparência de um decreto divino. Por ordem de Zeus, Hermes foi a Micenas buscar o carneiro de tosão de ouro e o entregou a Néfele, mãe das duas vítimas, a fim de que o animal levasse seus filhos para longe do altar.

[1] Urdir: preparar, tramar.

No momento em que o sacerdote ia consumar o sacrifício, uma espessa nuvem ocultou a cena aos olhos dos espectadores atônitos. Inesperadamente, uma luz intensa varou o nevoeiro. Todos viram então se erguer nos ares o animal maravilhoso montado pelas duas crianças solidamente agarradas à lã dourada.

Voando pelo céu azul, o carneiro se dirigia para o continente asiático, onde as crianças estariam protegidas. Os dois irmãos se sentiam cada vez mais seguros e relaxados, quando de repente, entre duas nuvens, apareceu o litoral. Sabendo-se perto do destino, a menina soltou o pêlo do animal para bater palmas. No mesmo instante, o carneiro embicou para baixo, a fim de aterrissar. A jovem Hele perdeu o equilíbrio e, como seu irmão não conseguiu segurá-la, caiu nas águas profundas. Em lembrança da triste queda, esse mar passou a ser chamado Helesponto.

Frixo continuou montado firmemente, e chegou são e salvo a Cólquida. O rei Eetes o recebeu calorosamente e permitiu que ele se recuperasse de todas aquelas emoções. Então o rapaz ofereceu o carneiro em sacrifício a Zeus, como agradecimento por tê-lo salvado. O deus ficou muito lisonjeado e prometeu prosperidade a quem tivesse em seu poder o pêlo do belo animal. Frixo o deu a seu anfitrião, que dedicou a preciosa pele de carneiro a Ares e a pendurou numa árvore, num bosque consagrado ao deus da guerra.

Zeloso do seu tesouro, o rei confiou sua guarda a uma monstruosa cobra, que se enrolou no tronco. Assim, quem quisesse se aproximar, teria que enfrentar o temível guardião.

Um herói grego não iria demorar a encarar esse desafio.

III
JASÃO

Jasão era filho de Éson. Passou a infância na Tessália, numa gruta do monte Pélion, e foi educado pelo centauro[1] Quíron. Assim, cresceu longe das cidades e revelou grandes aptidões: sabia manejar o arado e arremessar dardos, e vencia qualquer um na corrida. Tornou-se forte em contato com a natureza, percorrendo todos os dias os bosques e os vales.

Quando ele ficou adulto, seu pai achou melhor lhe revelar sua verdadeira condição:

"Querido filho, seu lugar não é aqui. Um destino prestigioso o aguarda no trono da cidade de Iolco. Eu era o legítimo soberano dela até meu meio-irmão Pélias me destronar. Já é tempo de você ir à corte e reclamar o que lhe pertence."

Surpreso com a notícia, Jasão fez o que disse o pai. Cobrindo os ombros com uma pele de animal, abraçou seus velhos pais e tomou o caminho da cidade.

Ao chegar ao vale, foi detido por um rio de águas profundas. Estava examinando os arredores à procura de uma passagem, quando viu, perto dele, uma velhinha que não ouvira se aproximar.

"Poderoso senhor", disse ela com voz trêmula, "pode me ajudar a atravessar o rio? Minhas forças não permitem que eu enfrente a violência da correnteza."

"Não é que me recuse a ajudá-la", respondeu o rapaz, surpreso com a aparição. "É que só tenho minhas costas a lhe oferecer, e nenhuma certeza de que chegarei são e salvo à outra margem."

Sem levar em conta a hesitação dele, a velhinha subiu nas costas de Jasão.

A água gelada atingiu rapidamente a altura do queixo do jovem, que engoliu água várias vezes, pois tinha sobre si o peso da passageira, cujas roupas encharcadas o empurravam para o fundo. Graças a um grande esforço, ele conseguiu lutar contra a correnteza. Finalmente, alcançou a oposta e desabou na terra úmida.

Quando recobrou o fôlego, procurou sua companheira de travessia. Em vez da velhinha, deu com uma silhueta esguia, trajando um elegante vestido púrpura.

---

[1] Ser fantástico com cabeça e tronco de homem e corpo de cavalo.

A cor do tecido contrastava com o brilho de uma pele branca, realçada por uma abundante cabeleira castanha e olhos cor de esmeralda. O rapaz ficou mudo diante daquele prodígio.

Antecipando-se às perguntas, a mulher tomou a palavra:

"Sua generosidade iguala sua nobreza. Você não temeu perder a vida para ajudar uma pobre velhinha. Esse teste me permitiu conhecê-lo melhor. Saiba que, a partir de agora, será protegido por Hera, esposa de Zeus, em recompensa à sua coragem. Vá, siga seu caminho, que duras provas o esperam."

Mal a deusa terminou essa frase, sua imagem se turvou, e ela desapareceu. Julgando-se vítima de uma miragem, o rapaz tentou encontrar ao redor algum indício da presença divina. Já não dava para ouvir nenhum barulho, nem mesmo o do movimento das águas. Aliás, a violência destas cessara de repente, e a água, agora clara, corria calma entre grandes pedras. Jasão notou que havia perdido uma sandália na travessia. Mas foi em frente, sem sentir as pedras do caminho.

Assim, descalço, atravessou as portas da cidade ante o olhar inquieto dos habitantes. O homem a quem perguntou onde ficava o palácio apontou a direção com um gesto furtivo, depois saiu correndo. As pessoas se aglomeravam à sua passagem. Todo mundo olhava para o seu pé descalço. Jasão sentia muito se apresentar daquele jeito, mas também não achava que uma sandália a menos fosse um problema tão grande. É que ele ignorava a importância do detalhe para a cidade.

Alguns anos antes, logo que se apoderou do trono, Pélias quis saber quanto tempo duraria o seu reinado. Um oráculo lhe disse então que desconfiasse de um homem com um pé descalço. O tempo passou sem que se pensasse mais na estranha profecia até o dia em que Jasão entrou na cidade.

A notícia já se espalhara por toda parte quando ele chegou ao palácio. Sem saber que se tratava do sobrinho, Pélias observou em primeiro lugar o sinal anunciado pelo destino. Em pânico, perguntou qual a origem de Jasão. Este não lhe escondeu nada e o informou da finalidade da sua visita. Antes de responder a seu pedido, Pélias lhe fez uma derradeira pergunta:

"Na sua opinião, quem é digno de governar o reino?"

"O homem que trouxer o Tosão de Ouro", disse o rapaz sem pensar.

Seu tio o levou ao pé da letra:

"Pois bem, vá buscar o Tosão se pretende governar em meu lugar. Tem um mês para se preparar para essa longa viagem. Leve junto os companheiros que quiser e me peça tudo o que necessitar."

Pélias pensava atenuar, com essa generosidade, o rigor da prova que impusera ao sobrinho.

Jasão foi o primeiro a ficar surpreso por ter dado aquela resposta, que sem dúvida lhe fora soprada por alguma divindade. Aceitando o desafio, iniciou os preparativos para sua expedição.

IV

PARTIDA PARA A CÓLQUIDA

Ninguém ainda havia ido tão longe no mar. A navegação estava apenas engatinhando, e os navegantes raramente se distanciavam da costa. A construção da nau para essa grande aventura, Jasão confiou a Argos, um célebre arquiteto, que contou com a ajuda de Atena.

O casco foi feito de madeira do Pélion, e um pedaço do carvalho sagrado de Dodona foi reservado para a proa. A construção durou um mês, durante o qual a notícia da formidável expedição à Cólquida se espalhou pela Grécia. Cinqüenta heróis gregos responderam ao chamado de Jasão e se reuniram para embarcar na nau *Argo,* batizada com o nome do arquiteto. Os que participaram da expedição foram denominados "argonautas".

Tífis, que aprendera com Atena a arte da navegação, foi o piloto. Orfeu, músico e poeta vindo da Trácia, juntou-se a eles. Com os acordes da sua lira, ele sabia encantar os homens e os animais. Sua arte iria ser muito útil durante a viagem. A tripulação compreendia também Castor e Pólux, irmãos de Helena. A lista completa dos heróis que tomaram lugar nos bancos de remo é extensa demais para se reproduzir aqui.

Os expedicionários ofereceram sacrifícios a Apolo e deixaram o golfo de Pagasai, ao sul da Tessália, não longe de Iolco. Aproveitando um vento favorável, a nau se fez ao mar.

O começo da travessia transcorreu sem problemas. Nas escalas nas ilhas, os argonautas recebiam uma acolhida calorosa. Depois o mar passou a ficar mais e mais agitado. As tempestades se sucederam, obrigando-os às vezes a voltar para trás. Uma dessas voltas teve tristes conseqüências.

Eles aportaram em plena noite na costa da ilha de Cizico, cujo rei lhes oferecera hospitalidade alguns dias antes. Na escuridão, seus habitantes, os dolíones, tomaram-nos por piratas e os atacaram. Os heróis revidaram, sem reconhecer os anfitriões da véspera. De manhã, os gregos tinham vencido, e Jasão se deu conta de que havia matado o próprio rei. Lamentos e soluços se fizeram ouvir nos dois lados. Os argonautas homenagearam o rei com esplêndidos funerais. Em seguida, com o coração pesado, partiram novamente. Curvados sobre os remos, os heróis nem mesmo se encantavam com as melodias que Orfeu entoava para marcar a cadência das remadas.

Em virtude das dificuldades crescentes sentiam que estavam chegando a seu destino. Travaram vários combates mortais e enfrentaram muitas outras tempestades violentas. Uma delas os forçou a fazer escala na costa trácia, na margem européia do Helesponto.

Vivia ali Fineu, um adivinho cego que os deuses haviam afligido com uma terrível maldição. Cada vez que ele era presenteado com pratos de comida, as Harpias, aves com cabeça de mulher, precipitavam-se para lhe roubar a refeição e emporcalhá-la com seus excrementos.

Os gregos o abordaram para conhecer o futuro de sua expedição pouco antes de transporem a perigosa passagem do Bósforo, mas o infeliz velhote impôs uma condição: "Concordo em revelar o que sei sobre a continuação da aventura de vocês se me livrarem desses bichos abomináveis". Os argonautas aceitaram.

Quando as Harpias investiram contra o velho, Calais e Zetes, dois heróis alados, lançaram-se em sua perseguição. Essa caçada extenuou as Harpias, que juraram renunciar aos ataques.

Fineu contou então aos heróis uma parte dos perigos que ainda deveriam enfrentar:

"Antes de chegar à Cólquida, terão que atravessar o estreito das Simplégades. Dois rochedos móveis assinalam sua entrada. Eles se afastam e se aproximam sem parar, triturando tudo o que os separa. Até hoje nenhuma nau conseguiu evitá-los. Para saber se os deuses são favoráveis, é só vocês soltarem uma pomba. Se ela passar sem problemas, poderão ir atrás dela; se não, terão que dar meia-volta. E, agora, boa viagem!"

Tão perto do fim, os gregos esperavam não ter que dar meia-volta. Seguiram à risca os conselhos do sábio adivinho e se mantiveram longe dos rochedos. A pomba levantou vôo, e de repente um grito de alegria ecoou: ela atravessara o estreito... perdendo somente algumas penas.

Por sua vez, a nau se preparou para a passagem. Os remadores concentraram forças enquanto esperavam os rochedos se afastarem. Assim que o espaço foi suficiente, enfiaram como um só homem os remos nas ondas. A nau saltou sobre as águas e venceu os recifes. Logo depois, ouviu-se um estrondo formidável: a passagem acabava de se fechar bem atrás da nau, danificando a popa, como fizera com a cauda da pomba.

Diante deles se abria enfim o mar Negro. Atravessaram esse mar costeando as montanhas do Cáucaso e chegaram à Cólquida. Foi com alegria que saudaram a terra

pela qual haviam enfrentado tantos perigos. Enquanto os companheiros descansavam, Jasão foi encontrar Eetes e lhe expôs o objetivo da sua missão.

V

O PREÇO DO TOSÃO

Embora visse com maus olhos a expedição, o rei não o demonstrou. Fingiu aceitar o pedido que Jasão lhe fez, mas impôs algumas condições:

"Você pode levar o Tosão de Ouro se sair vencedor em duas provas. A primeira consiste em domar dois touros que Hefesto me deu e nos quais nunca se pôs uma canga.[1] Depois, com eles, terá que arar um campo onde semeará os dentes de um dragão. Não direi mais nada. Você saberá a continuação no momento oportuno."

Um tanto perplexo, Jasão voltou para a praia, onde se preparava para descansar urna noite antes de enfrentar as provas. Mal ele saiu do palácio, uma moça lhe fez sinal para que se aproximasse.

"Bom dia, Jasão. Sou Medéia, filha do rei. Ouvi a conversa de vocês e vim lhe oferecer minha ajuda. Meu pai não disse tudo: os touros cospem fogo pelas ventas. Mas conheço um ungüento[2] que permitirá a você enfrentá-los sem perigo. Depois, cuidado! Vai ver sair da terra guerreiros armados de bronze. Sozinho contra todos, você não tem chance. Jogue então uma pedra entre eles. Vão se precipitar para pegá-la e se matarão uns aos outros."

Comovido com a oferta, Jasão falou:

"Aceito com prazer sua ajuda. Sem você, estaria perdido. O que posso lhe oferecer em troca?"

A princesa respondeu sem hesitar:

"Case-se comigo e me leve para a Grécia." O ar decidido de Medéia impressionou Jasão. Logo lhe ocorreu que a moça poderia ser útil na travessia de volta. Além do mais, Jasão não ficara indiferente à sua beleza. Ela, por sua vez, tinha se apaixonado à primeira vista pelo herói, cuja coragem a sensibilizou. Separaram-se com promessas.

No dia seguinte, uma multidão de espectadores estava reunida no local da prova.

---

[1] Peça de madeira que se põe no pescoço de dois bois para prendê-los ao arado ou ao carro que puxam. Também chamada de jugo.

[2] Medicamento preparado com substancias gordurosas

O próprio rei se encontrava ali, rodeado por seus guardas. A um sinal dele, fizeram entrar os touros de casco de bronze. Quando estes viram Jasão se aproximar, deram mugidos que gelaram a assistência. O herói os enfrentou. O sopro dos bichos não queimava seu corpo besuntado com o ungüento da maga. Jasão avançou na direção deles com autoridade. Os touros não estavam acostumados a ver um homem tão de perto. Por isso, ficaram imóveis quando Jasão lhes acariciou o pescoço e pôs a canga neles. Ufa! Passara com sucesso pela primeira prova. O clamor dos companheiros redobrou a coragem do herói.

Uma vez atrelados, os dois colossos puxaram o arado pelo solo virgem da planície. Jasão pegou num capacete os dentes do dragão e os semeou no campo lavrado. No mesmo instante, a terra úmida deu figura humana a essas sementes. Surgiram do solo guerreiros brandindo armas contra o herói. O medo tomou conta dos espectadores e lhes impôs silêncio. Medéia empalideceu e teve que sentar. Sozinho diante de um exército inteiro, Jasão não perdeu o sangue-frio. Lembrou-se dos conselhos... abaixou-se devagar, sem tirar os olhos de seus adversários ... apanhou uma pedra pesadíssima e, bruscamente, atirou-a com toda a força no meio dos inimigos. O furor guerreiro logo se virou contra eles próprios, que pereceram sob os golpes que se infligiram mutuamente.

Todo mundo felicitou o vencedor. Jasão reclamou o Tosão de Ouro, mas Eetes, furioso com o resultado, mandou que ele mesmo fosse buscá-lo.

Graças às poções mágicas de Medéia, o herói adormeceu o guardião pavoroso, apoderou-se do Tosão e voltou correndo para a nau. Todos embarcaram imediatamente, levando Medéia e seu jovem irmão Absirto.

Em face da traição da filha, o rei mobilizou seus melhores soldados e saiu ao encalço dos gregos. Estava quase alcançando-os, quando Medéia pôs em execução um plano cruel, destinado a cessar a perseguição. Atraiu o irmão à popa da nau e o degolou. Cortou-o então em pedaços, que jogou no mar. O infeliz pai se demorou catando os restos do filho e se deixou ficar para trás. A nau *Argo* rumou a toda a velocidade para a Grécia.

A travessia foi repleta de perigos, e chegou a haver mortes. Os navegantes descobriram costas inexploradas e novas rotas, marcando sempre sua passagem com um templo ou uma estátua consagrada a uma divindade que os havia protegido.

Enfim, quatro meses depois de partir, a nau entrou no porto de Iolco. Terminada a expedição, os argonautas se separaram, saindo cada qual em busca de novas aventuras.

VI

UMA ESPOSA PERIGOSA

E Jasão presenteou o rei com o Tosão de Ouro, o qual lhe permitia obter o trono. Pélias, que já estava velho, foi obrigado a aceitar. Essa recompensa merecida não bastava, porém, para o herói, que não esquecera o exílio do pai... Para ajudá-lo na vingança, Medéia se valeu de seus poderes mágicos.

Desde que chegara a Iolco, a astuciosa maga soubera conquistar a confiança das filhas de Pélias. Durante uma conversa, re velou-lhes que podia rejuvenescer qualquer criatura.

"Cara Medéia", perguntaram-lhe as jovens, "você seria capaz de realizar esse prodígio com nosso pai querido? Estamos muito tristes vendo-o velho e tão próximo da morte!"

Medéia se fez um pouco de rogada, depois se submeteu à vontade delas. Primeiro tentou a experiência num carneiro velho. Num caldeirão, pôs água para ferver juntamente com ervas mágicas; em seguida, jogou lá dentro o animal que havia cortado previamente em pedaços. O milagre então se produziu. Da espuma fervente surgiu um lindo cordeirinho, que começou a balir. As moças, maravilhadas, aplaudiram Medéia e lhe pediram que fizesse a mesma coisa com Pélias.

"Vocês é que têm que rejuvenescer seu| pai. É só repetirem exatamente meus gestos."

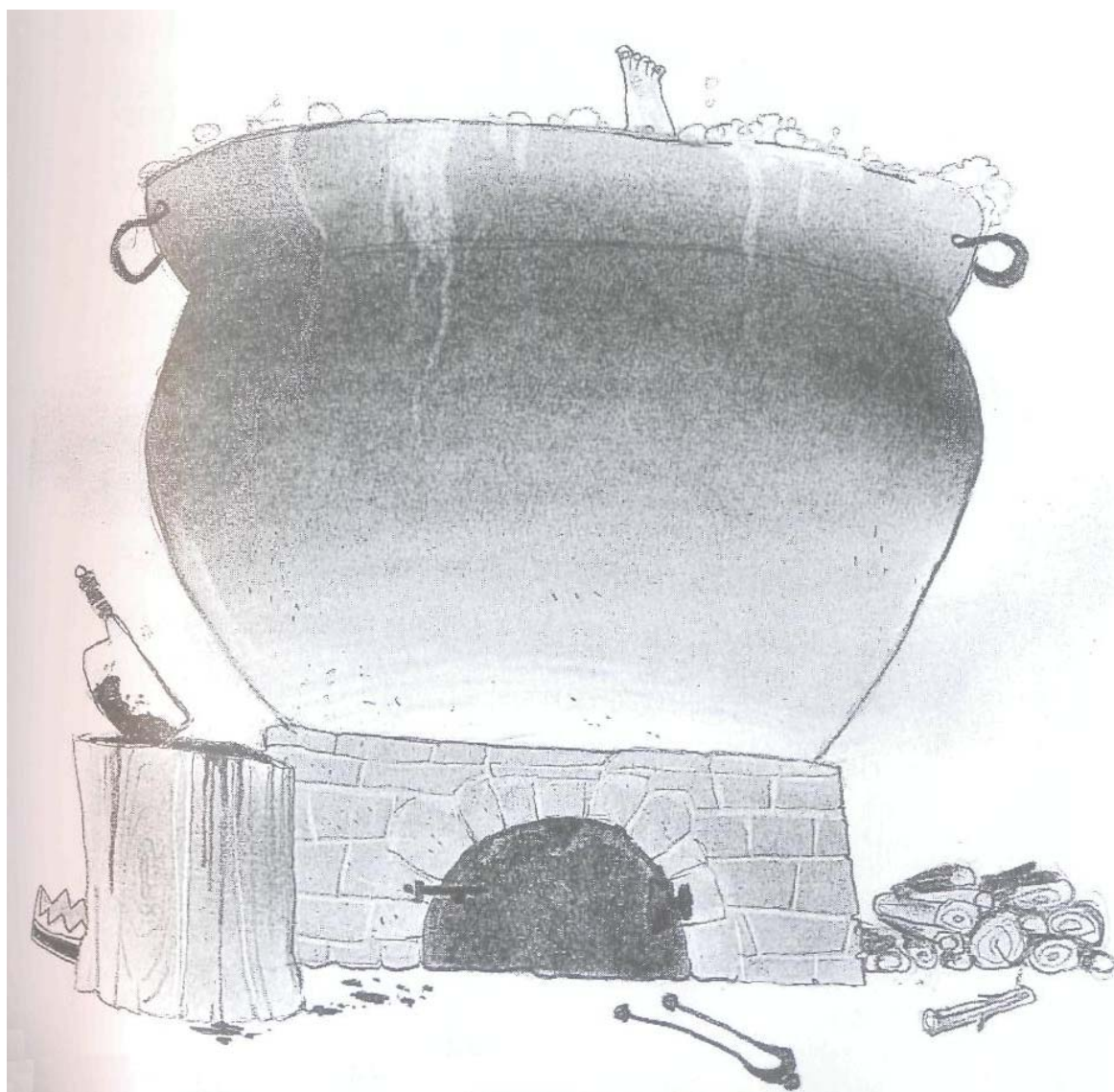
Elas correram então ao quarto onde o pai dormia.

O caldeirão estava pronto, e as ervas já difundiam seu perfume no palácio. Mas, ai!, o prodígio não se realizou. Os pedaços sangrentos do velho rei ferveram na água fumegante, e nada! As pobres coitadas se deram conta do erro que tinham cometido e desesperadas, abriram seu próprio peito.

Jasão felicitou Medéia, mas, no seu íntimo, começava a se preocupar com os terríveis poderes da maga... Os esposos nem tiveram tempo de desfrutar a vitória, porque os cidadãos de Iolco, horrorizados com o crime, expulsaram-nos da cidade, e eles tiveram que se refugiar em Corinto.

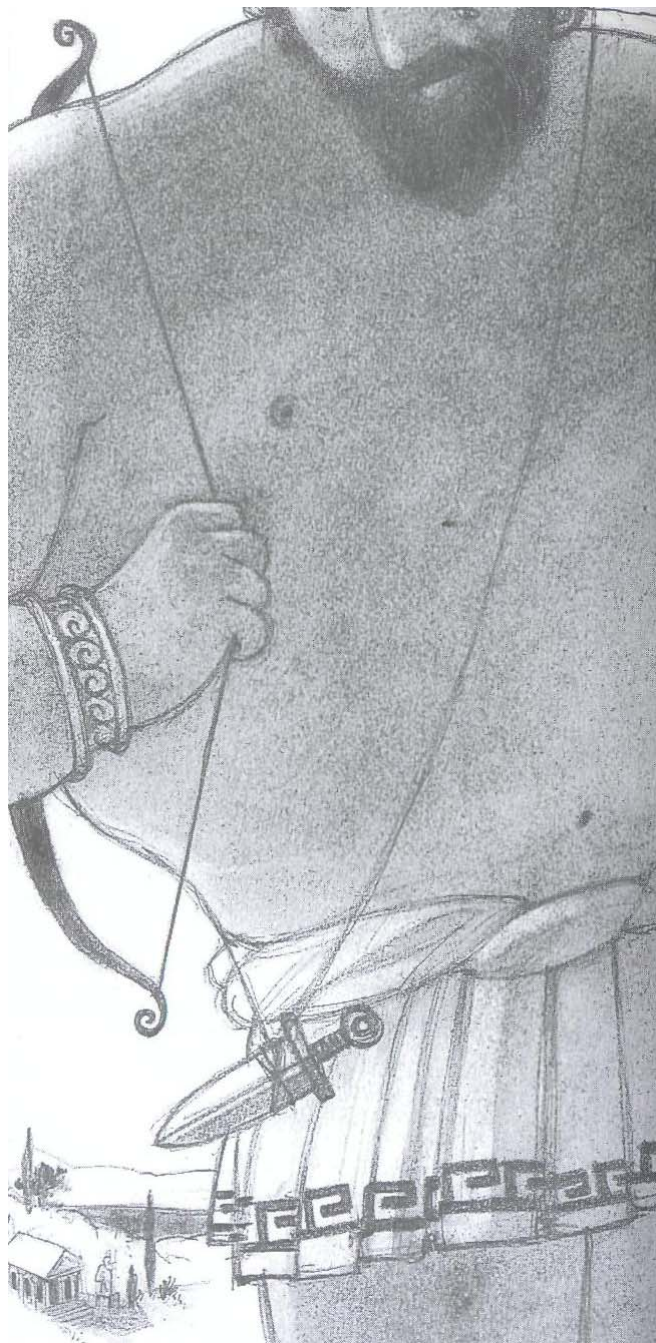
Durante dez anos, viveram felizes na corte do rei Creonte, e Medéia deu dois filhos ao marido. Mas uma idéia perturbava Jasão. Seus filhos nunca poderiam ser reis,

porque a mãe deles era uma bárbara.[1] Precisava ter outros, se possível com uma princesa de sangue grego. Creúsa, filha do rei de Corinto, parecia feita para esse papel.

Jasão repudiou Medéia e se preparou para casar com Creúsa. Louca de ciúme e de dor, a esposa abandonada maquinou a vingança mais terrível. Mandou à noiva um vestido embebido de veneno. Logo que o pôs, a princesa morreu num sofrimento abominável. O fogo que a consumiu se espalhou pelo palácio, provocando também a morte do rei.

[1] Estrangeira. Para os gregos e os romanos, todos os outros povos eram bárbaros, porque não falavam a língua deles.

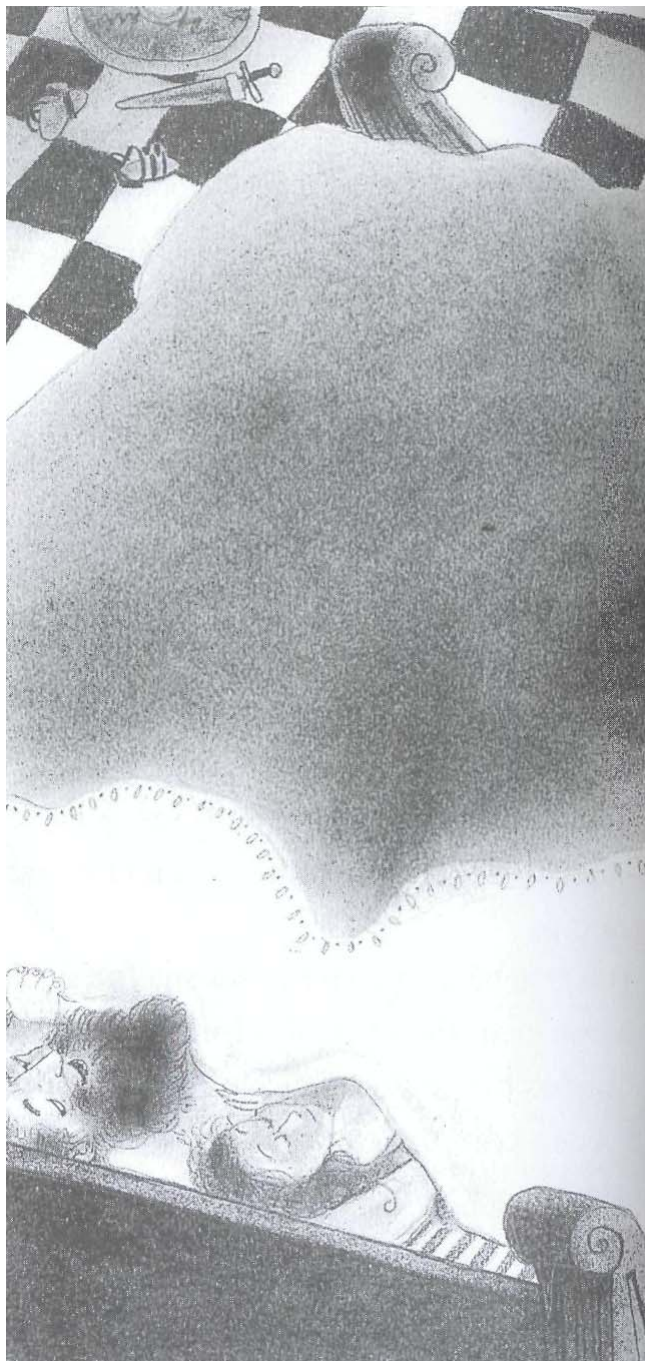
Decidida a destruir tudo o que rodeava o esposo ingrato, Medéia assassinou seus próprios filhos. Deixou a cidade, que estava em luto por causa de seus crimes, e partiu para sempre da região num carro puxado por dragões alados.

Quanto a Jasão, uma triste vida o esperava como preço da sua perfídia. Um dia, quando ele andava pela praia perto da querida nau, que lhe recordava um tempo feliz, uma antiga profecia se realizou. Predissera-se que a nau causaria sua desgraça. Tendo sobrevivido aos perigos da expedição, Jasão pensava estar ao abrigo dessa ameaça. Mal teve tempo de erguer os olhos para ver o mastro caindo sobre ele. Assim terminava a história de um maiores aventureiros.

2
AS FAÇANHAS DE HÉRACLES

Héracles foi o herói mais popular da Grécia. Prestou grandes serviços aos homens, livrando-os de monstros que causavam numerosos estragos. Por isso, os gregos, reconhecidos, não cessaram de celebrar suas façanhas.

Bastava vê-lo para perceber sua força: ele era colossal. Essa estatura fora do comum, Héracles herdou do pai. De fato, era filho de Zeus com uma mortal, Alcmena. Era, portanto, um semideus.

I

O FILHO DE ZEUS

Uma noite, Zeus assumiu o aspecto de Anfitrião, esposo de Alcmena, e se uniu a ela. Anfitrião tinha ido combater os teleboios, inimigos de Tebas. Um dia antes de o guerreiro voltar, o deus venceu a desconfiança da jovem mulher narrando-lhe as façanhas militares do marido dela. Alcmena estava tão feliz em vê-lo que se deixou

enganar facilmente. Uniu-se então a Zeus, de quem concebeu um filho. De manhã, seu companheiro havia desaparecido. Quando ela viu chegar o verdadeiro Anfitrião, percebeu que um deus a tinha enganado. Debulhando-se em lágrimas contou tudo ao marido, que recebeu a notícia com grande contrariedade.

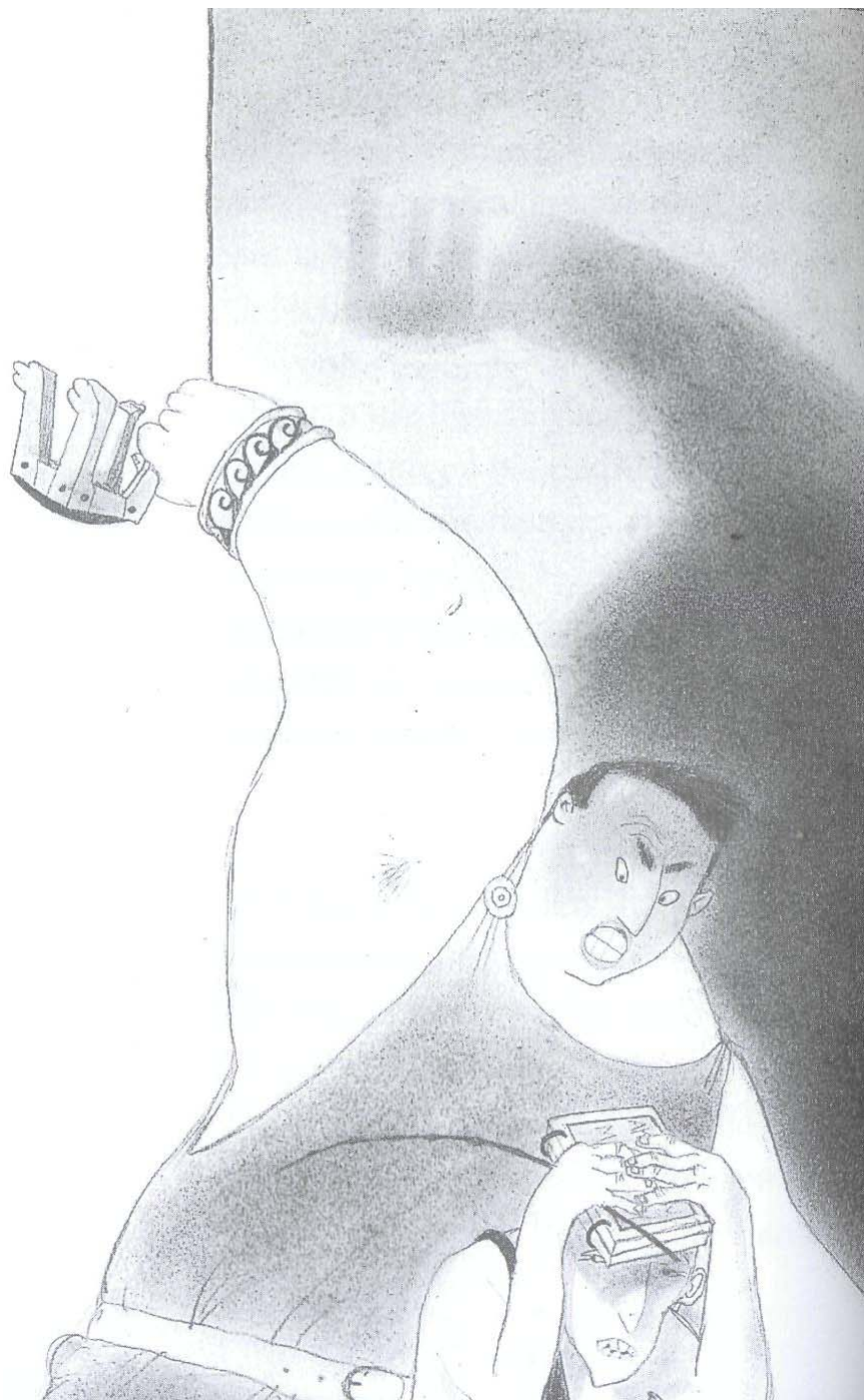
Na noite seguinte, ele se uniu à esposa e lhe deu um segundo filho... Meses depois, os tebanos ficaram sabendo do nascimento de gêmeos bem diferentes. Um, Íficles, chorava sem parar diante de qualquer emoção, enquanto o outro, Héracles, parecia não ter medo de nada. E ele não demorou a dar prova do seu sangue-frio.

Alcmena tinha se deixado enganar pela transformação de Zeus, mas Hera, esposa dele, não. O menino tinha apenas seis meses, e a deusa já tentava lhe fazer mal para se vingar da infidelidade do marido.

Uma noite ela pôs duas cobras enormes na cama dos gêmeos. Íficles chorou até mais não poder, mas o pequeno Héracles agarrou os dois monstros e os apertou com toda a força. Todos acordaram com o berreiro da criança, e Anfitrião pulou da cama, espada em punho; sua mulher, trêmula de medo, o seguiu.

O espetáculo que Anfitrião viu o paralisou: ao lado de Íficles em lágrimas, seu irmão, sem manifestar nenhum temor, segurava os répteis inertes, um em cada mão. Alcmena conteve um grito e correu para os filhos. O guerreiro se convenceu então de que Héracles era, de fato, filho de um deus.

II

A INFÂNCIA DE UM HERÓI

Com o passar dos anos, a força de Héracles se tornou incrível, mas ele nem sempre conseguia controlá-la. Enquanto seu irmão se mostrava dócil e aplicado, o semideus se revelava uma criança muito indisciplinada. Os mestres encarregados da sua educação

eram obrigados a lhe chamar a atenção o tempo todo. Lino, que ensinava música ao garoto, até tentou dar uma surra nele. Mas Héracles reagiu: pegou um banquinho e o acertou com tanta força no professor que acabou matando-o. Quando o acusaram de homicídio, ele alegou legítima defesa, escapando assim, por pouco, a uma terrível punição.

Inquieto com os acessos de cólera daquele filho turbulento, Anfitrião mandou que ele terminasse sua formação no campo. Os prados e bosques eram mais propícios ao seu desabrochar. Lá, ele aprendeu a manejar o arco e as armas, e caçava o dia inteiro. Logo se transformou num arqueiro hábil e num lutador inigualável. Ninguém seria capaz de desafiá-lo para uma corrida. E ele não hesitava em enfrentar os animais mais poderosos e mais rápidos.

Um dia, na volta de um de seus longos passeios, Héracles cruzou com uma tropa de homens que marchavam a passo rápido. Quis saber qual a finalidade daquela marcha. Mal olhando para ele, os homens responderam com arrogância:

"Somos enviados de Ergino, rei de Orcômeno. Como todo ano, vamos cobrar dos tebanos o tributo[1] que nos devem. Não nos atrase!"

Para impedir que despojassem sua cidade natal, Héracles lhes deu uma cruel lição. Com a espada, cortou o nariz e as orelhas de todos, e os enfiou numa corda, que amarrou no pescoço deles.

Quando Ergino viu o ultraje que lhe haviam infligido, enviou seu exército contra Tebas. Mas os soldados nem tiveram tempo de chegar perto das muralhas da cidade: vencido por Héracles, Ergino foi obrigado a pagar aos tebanos um tributo duas vezes maior do que o que recebia.

Para recompensá-lo dessa intervenção que aliviava seu povo de um pesado ônus, o rei de Tebas, Creonte, deu-lhe sua filha Mégara em casamento. Com ela, Héracles teve vários filhos, mas o destino infelizmente não lhe permitiu desfrutar por muito tempo a felicidade familiar. Parece que sua vida estava fadada a enfrentar provas continuamente, e ele próprio não era alheio a essa sorte.

[1] Imposto pago por um Estado (ou cidade) a outro.

III

UMA VIDA DE PROVAS E DE GLÓRIA

Alguns anos antes, quando Héracles passeava pelas trilhas pedregosas do monte Citéron, duas mulheres o pararam. Apresentaram-se. Uma se chamava Prazer, a outra, Virtude. Cada uma lhe propôs um caminho diferente. A primeira lhe ofereceu a facilidade de uma vida consagrada às distrações. A outra, de aspecto severo, mostrou-lhe um caminho mais penoso, semeado de provas, mas destinado à glória maior. Preferindo os combates ao lazer, o herói escolheu seguir a que falara por último. Conheceu então a difícil vida dos heróis.

Hera, que o perseguia com seu ódio, não deixou de submetê-lo a prova. Um dia, mandou o demônio da loucura espetá-lo com seu aguilhão. O herói teve um súbito acesso de raiva e se tornou irreconhecível. Com os olhos revirados e a boca espumando, percorreu os cômodos do palácio com um arco na mão, procurando os filhos para matá-los. As crianças, aterrorizadas com os gritos do pai, refugiaram-se perto do altar. Héracles os descobriu e, sem respeitar o lugar sagrado, transpassou-os com uma flecha. Diante dessa carnificina horrenda, Atena decidiu intervir. Acertou um golpe no peito de Héracles, fazendo-o mergulhar num sono profundo. A consternação e a dor tinham invadido o palácio enlutado.

Ao despertar, o desgraçado pai recuperou a lucidez. Quando ele soube do crime que cometera, seu rosto se contorceu de desespero, e o grupo de fiéis servidores quase não conseguiu evitar que o herói cravasse uma espada no próprio coração.

Depois dessa desgraça, não ousou aparecer na frente de Mégara. Resolveu então deixar o palácio onde, sem querer, derramara sangue. Uma manhã, rumou para Delfos a fim de interrogar o oráculo. O deus lhe indicaria como expiar seu crime. A Pitonisa respondeu:

"Você deverá servir ao rei de Tirinto durante doze anos para se purificar dessa nódoa."

Com essa resposta, que o obrigava a ser escravo de seu primo Euristeu, Héracles tomou a estrada do Peloponeso. Iria passar a vida nas estradas e incessantemente enfrentar novas provas.

Euristeu até que gostou de ter um herói tão valoroso a seu serviço. Héracles chegava em boa hora. Idéias é que não faltavam ao soberano para pô-lo a prova: mandou-o fazer doze trabalhos.

IV

CONTRA OS MONSTROS DA VIZINHANÇA
O LEÃO DE NEMÉIA, A HIDRA DE LERNA,
O JAVALI DE ERIMANTO

Para começar, o rei o mandou à Neméia, uma região vizinha de Tirinto.

Havia ali, dizia-se, um leão sanguinário que devastava o lugar, massacrando os homens e dizimando os rebanhos. Ninguém ousava enfrentá-lo. Quando Héracles se dirigia para o covil da fera, teve a idéia de se munir de uma nova arma para combatê-la. Seu primo o prevenira contra a espessura excepcional da pele do bicho: nenhuma arma podia furá-la. Avistando no caminho um tronco de madeira densa, o herói o usou para fazer uma maça tão grande e tão larga que só ele era capaz de manejá-la.

Subia uma encosta rochosa quando um terrível rugido ecoou ali perto. O chão estremeceu, e subitamente um enorme leão surgiu entre os rochedos.

Héracles armou o arco e atirou uma flecha que teria varado uma árvore... Mas, no couro espesso da fera, a flecha apenas ricocheteou. Quando o leão chegou junto dele, o herói puxou da espada. A lâmina escorregou como se a pele do bicho fosse uma pedra e mal o arranhou. Só restava a maça. Héracles quase não teve tempo de agarrá-la com ambas as mãos para vibrar um golpe formidável no monstro, que pulava de novo em cima dele. O animal vacilou e voltou para seu covil.

O herói não lhe deu oportunidade para se recuperar. Decidido a matá-lo com as próprias mãos, penetrou no antro escuro em busca do bicho. Sentiu de repente o hálito Ha fera muito perto dele. Pulou e lhe prendeu o pescoço com seu braço vigoroso. O leão se debatia violentamente, mas Héracles não o largava. Um derradeiro sobressalto, um derradeiro estalo das mandíbulas, depois mais nada. O monstro morrera estrangulado.

Héracles tratou então de arrancar a pele do animal para levá-la como troféu. Procurava um jeito de cortá-la, quando lhe ocorreu que poderia usar para isso uma das garras do próprio animal. Com essa ferramenta, conseguiu esfolá-lo. Terminado o trabalho, cobriu-se com a pele do leão, cujas patas lhe pendiam sobre o peito.

Logo que voltou a Tirinto para anunciar o êxito na primeira prova, foi mandado para Lerna, não longe dali. Informado de que um bicho horrendo espalhava o pânico nos arredores, Euristeu pediu a Héracles que o livrasse da fera.

Próximo a um pântano sinistro, a deusa Hera havia criado um monstro de aspecto repugnante para testar a bravura de Héracles. A criatura tinha corpo de serpente e nove cabeças aterrorizantes. Cada uma das suas bocas espumosas exalava, entre dentes enormes, um hálito mortal para quem o respirasse. A hidra — assim se chamava o

monstro — rastejava sorrateiramente entre os caniços e moia o corpo das vítimas com seu abraço fatídico.[1]

Acompanhado do sobrinho Iolau, Héracles foi de carro para o local onde o horrível ser costumava atacar. Quando se aproximaram, os dois viram os caniços se agitarem... De repente, um assobio agudo cortou o ar fétido.[2] Nove cabeças se ergueram acima do pântano, lançando um olhar feroz para os dois homens. Atravessando as águas lodosas, o monstro ia direto para cima deles. Héracles pulou fora do carro e mandou o sobrinho ficar longe.

Enfrentou o bicho, empunhando a espada com o braço esticado para alcançar as cabeças. Cortou uma, depois outra, e ambas caíram pesadamente perto dele. Mas mal cortava uma, crescia outra no pescoço sangrento. Ele se perguntava como conseguiria aniquilar aquele monstro imortal.

Quando começava a se cansar de tanto cortar cabeças, pediu ajuda a Iolau. Seu sobrinho ateou fogo nas árvores de uma floresta vizinha. Héracles cortava, e em seguida Iolau aplicava os galhos calcinados nos cortes para cauterizá-los.[3] A carne queimada se fechava, impedindo o nascimento de outra cabeça. Mas a última, a do meio, era imortal. Mesmo depois de ser cortada e cair no chão, continuava perigosa. Héracles a enterrou bem fundo e rolou um rochedo colossal para cima do buraco. Após isso, os dois subiram no carro e saíram a toda daquele pântano infecto. Só reduziram a velocidade nos arredores de Tirinto, para entrar na cidade como vencedores.

A valentia de Héracles impressionou Euristeu. No entanto, ele recebeu o herói com frieza.

"Pois bem, você venceu as duas primeiras provas. Mas isso é só o começo, porque outros trabalhos mais difíceis o esperam. Não há tempo a perder! Um javali enorme se refugiou no monte Erimanto. Vá tirá-lo de lá e o traga vivo!"

A caminho, Héracles se perguntava como iria fazer para neutralizar o javali sem matá-lo. Os aldeões o tinham avisado: as defesas dele eram tão afiadas, que podiam lhe arrancar o braço com uma só dentada. Não correria o risco de ser estripado se tentasse dominá-lo como ao leão de Neméia?

---

[1] Que assinala uma intervenção do destino; diz-se de coisa contra a qual não se pode fazer nada.

[2] Que desprende mau cheiro.

[3] Calcinado: queimado, transformado em carvão. Cauterizar: queimar a carne para cicatrizar a ferida.

Enquanto procurava um modo de surpreendê-lo, descobriu as primeiras pegadas do bicho à margem de um riacho. Seu peso devia ser considerável, porque os cascos tinham penetrado profundamente na lama. Observando os arredores, viu outros sinais da passagem recente do animal. Os troncos das árvores estavam lacerados por suas temíveis defesas. Atento aos menores indícios, o herói continuou caminhando, até o momento em que as pegadas cessaram, à beira de um campo coberto de neve. O javali tomara o cuidado de não se aventurar por ali, temendo não conseguir sair.

Um grunhido surdo se fez ouvir atrás de um rochedo. Com infinitas precauções, como um caçador de tocaia, o herói contornou a pedra. Escondido debaixo das samambaias, avistou a alguns metros a massa sombria. Havia encontrado o bicho, mas este parecia não ter percebido sua presença. Aproveitando o efeito surpresa, Héracles surgiu das folhagens dando gritos formidáveis e agitando as armas. O javali saiu em disparada e se precipitou na neve espessa. Alguns metros bastaram para cansá-lo; a neve logo chegou à altura do seu pescoço, e ele ficou imóvel. Héracles não teve a menor dificuldade para se aproximar. Amarrou-o, botou-o nos ombros e voltou para Tirinto.

Ao vê-lo chegar, Euristeu, assustado, pulou dentro de um grande vaso, que era mantido perto do seu trono para que ele se escondesse em caso de perigo. Tinha tanto medo do animal como do herói, cuja força derrotava os piores monstros. Preferiu então afastá-lo por algum tempo e o mandou atrás da corça de Cerínia.

V

PACIÊNCIA E ESPERA...

A CORÇA DE CERÍNIA,

AS AVES DO LAGO ESTÍNFALO,

OS ESTÁBULOS DE AUGIAS

Essa corça possuía duas qualidades particulares. Seus chifres eram de ouro, e ela se movia com tal rapidez que escapava facilmente aos perseguidores. A deusa Ártemis já quisera capturá-la, mas não conseguira, porque ela não parava de correr. Héracles, é claro, tinha que levá-la viva para o rei. Depois de ter revelado sua bravura e força, iria dar prova da sua paciência.

A caçada durou um ano inteiro. Ele enfrentou as borrascas do outono nas planícies ventosas, percorreu as encostas cobertas de neve das colinas da Arcádia, respirou o aroma dos lilases nos vales. Continuava perseguindo a corça quando o calor do verão a forçou a reduzir a velocidade. Aproveitando o frescor de um bosque, ela parou para descansar. O herói infatigável se aproximou então em silêncio e a envolveu com uma rede, capturando-a. Com a preciosa carga nos ombros, voltou mais calmamente para Tirinto.

Seu quinto trabalho também lhe requereu mais astúcia do que coragem e força.

Euristeu o informou da presença de milhares de aves perto do lago Estínfalo. Elas tinham encontrado refúgio num bosque e se multiplicaram tão depressa que nenhum caçador ousava penetrar entre as árvores. Os galhos vergavam ao peso desses pássaros agressivos. Eles investiam contra quem se aventurasse nas paragens e não hesitavam em atacar as plantações, devastando as colheitas, e em molestar o gado. Héracles foi incumbido de livrar a região de tal flagelo de qualquer forma. Fácil falar! Mas como usar flechas contra aquelas turbas voadoras? Apesar de ele ser um excelente arqueiro, a munição terminaria antes das aves.

No caminho que levava ao lago, uma mulher majestosa lhe apareceu. Densos cachos louros emolduravam seu rosto, no qual brilhava um olhar verde-azulado. A doçura de seus traços contrastava fortemente com os trajes que usava. O busto estava encerrado numa couraça de ouro, um capacete com penacho cintilante lhe cobria a cabeça, e ela empunhava uma comprida lança de madeira escura. Era a deusa guerreira Atena que se encontrava diante dele.

"Você venceu sozinho todas as outras provas", disse ao herói. "Agora vou ajudá-lo. Tome este presente fabricado por Hefesto Ele vai permitir que enxote as aves."

Héracles recebeu das mãos da deusa um par de castanholas de bronze, e quando ergueu os olhos para agradecer, ela já tinha desaparecido.

Prendeu os dedos no cordel de seda que ligava as duas peças do instrumento e bateu uma contra a outra. Produziu assim um som metálico, que repercutiu longamente. O eco deixou as aves apavoradas. Quando Héracles chegou perto delas, repetiu a operação. Ressoou então na floresta um barulho ensurdecedor. As centenas de pássaros se puseram a voar. Em pânico, rodopiavam no céu subitamente escurecido, e o bater das asas se misturava a seus gritos desnorteados. Passado um instante, outra vez o silêncio caiu, com a noite, sobre a floresta deserta. As aves nunca mais voltaram.

Ao saber da partida das aves, a região inteira aclamou Héracles. O invejoso Euristeu, notando que cada prova só aumentava o prestígio do herói, decidiu submetê-lo a um trabalho menos glorioso. Afinal de contas, ele era seu servidor. Confiou ao primo a ingrata tarefa de limpar os estábulos de Augias, rei de uma cidade vizinha.

Augias era um rei negligente e preguiçoso. Seu pai, o próprio deus Sol, deu-lhe de presente estábulos magníficos, repletos de admiráveis cavalos. Esperava que, com esse patrimônio, o filho obtivesse uma boa renda. Mas o rei se esquecia de cuidar deles.

Por anos e anos, os excrementos dos animais tinham se acumulado nos corredores, formando montes enormes que obstruíam as baias e quase chegavam ao teto. Os estábulos exalavam um mau cheiro que começava a alcançar a vizinhança. As pessoas se queixavam. Além disso, privada desse adubo precioso, a terra produzia menos, e miséria espreitava os moradores do lugar.

Héracles se apresentou no palácio e perguntou onde ficavam os estábulos. Quando anunciou que contava limpá-los num só dia, o rei não parava de rir.

"Seriam necessários cinqüenta homens como você para remover todas aquelas toneladas de esterco, e uma semana seria pouco, acredite!"

O herói não desanimou e se dirigiu ao local. Não longe dali corria o rio Alfeu. De pronto, Héracles pôs em prática a idéia que acabava de lhe ocorrer. Abriu uma vala até os estábulos; por sorte, o terreno era levemente inclinado nessa direção. Interrompeu o curso natural do rio com pedras enormes e o desviou. Tomando esse novo leito, mais estreito e em declive, as águas redobraram sua força. Desembocaram impetuosamente nos corredores dos estábulos, que foram limpos num piscar de olhos. Carregado pela correnteza, o esterco se espalhou pelos campos e fecundou a terra.

Vendo que Héracles realizava com brio os trabalhos mais humildes, Euristeu resolveu mandar para longe o primo cuja glória o ofuscava.

V
ALÉM DOS MARES
O TOURO DE CRETA,
AS ÉGUAS DE DIOMEDES,
O CINTURÃO DE HIPÓLITA

Para a sétima prova, Héracles teve que atravessar o mar e ir à ilha de Creta. O rei Minos tinha em seus rebanhos um touro magnífico. Poderosos músculos tremiam sob seu pêlo lustroso, e chifres maciços lhe ornavam a fronte larga. Era raro poder admirar um animal tão bonito, e Minos se orgulhava muito dele, um presente do próprio Posêidon. Foi assim que o ganhou: o rei havia prometido sacrificar ao deus tudo o que aparecesse no mar; Posêidon imediatamente fez surgir das águas esse touro esplêndido, mas Minos, preferindo ficar com ele, pôs outra vítima no altar; cheio de cólera por ter sido enganado, o deus se vingou tornando o touro raivoso.

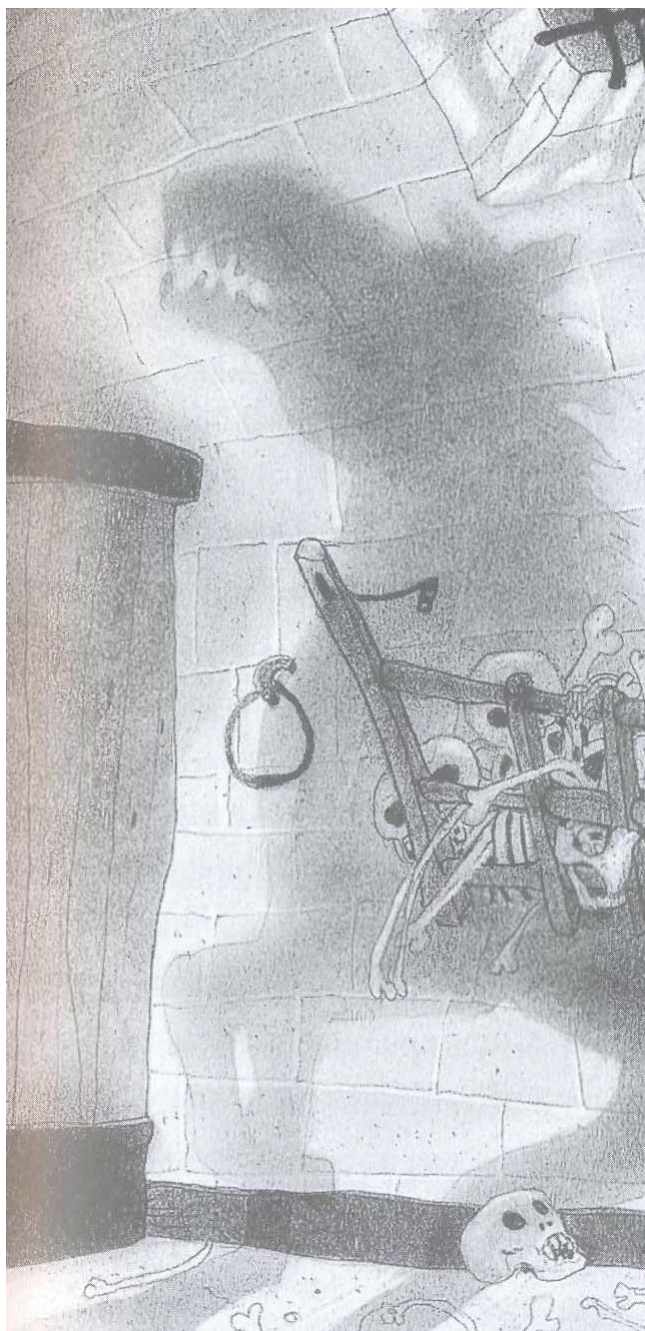
Desde então, nenhum freio e nenhuma cerca podiam contê-lo. Ele errava nos campos, atacando todos os que encontrava em seu caminho. Aterrorizados, os camponeses e os aldeões já não ousavam sair de casa, com medo de topar com o touro. Por isso, quando Héracles veio reclamá-lo, Minos até ficou contente, pois iria se ver livre daquela ameaça. Mesmo assim, sentiu pena de ver o belo animal ir embora.

"Deixo que você o capture", respondeu ao herói, "mas não vou lhe dar nenhuma ajuda."

Héracles partiu em busca do touro. Não tardou a descobri-lo. Mal saiu do palácio, viu o bicho furioso pronto para atacar. Ele cavava ferozmente a terra com a pata e lançava um olhar faiscante de raiva para o herói. No momento em que o animal avançou contra ele, Héracles se esquivou, agarrou-o pelos chifres e jogou todo o seu peso no pescoço do animal. A força do herói obrigou o touro a dobrar os joelhos. Logo suas narinas aspiravam a poeira. Héracles aproveitou esse momento de fraqueza para amarrar as patas dele. Depois embarcou para a terra grega com seu prestigioso fardo.

Euristeu quis porque quis admirar o animal. Mandou que o libertassem, apesar da advertência de Héracles. Mal soltaram suas patas, o touro, com uma cabeçada violenta, arrancou a corda das mãos do boiadeiro e fugiu para o campo. Sua louca disparada o levou longe, até as planícies da Ática, de onde Teseu, outro herói, iria expulsá-lo mais tarde.

Héracles não tentou pegá-lo: já estava preparando outra expedição, que o levaria à Trácia, governada pelo rei Diomedes. Euristeu não lhe disse nada sobre os perigos que correria. Mas alguns viajantes logo o preveniram contra eles.

Esse rei possuía quatro éguas bastante especiais. Em vez de pastar o capim espesso dos prados, os temíveis animais se alimentavam de carne humana. O rei lhes dava para comer todos os estrangeiros que desembarcavam em seu litoral. Antes, fingia acolher os visitantes calorosamente, mas, à noite, quando eles caíam no sono, amarrava-os e os levava à estrebaria.

Ao chegar, Héracles foi recebido com muita cordialidade, porém não esperou o meio da noite para sair da cama. Ficou atrás da porta e surpreendeu seu anfitrião bem na hora em que ele entrou no quarto. Sem que tivesse tempo de gritar por socorro, Diomedes se viu amordaçado e amarrado; assim o herói o levou para as éguas. Elas não reconheceram o dono e o devoraram com apetite. Depois, satisfeitas, seguiram Héracles que as embarcou consigo.

Euristeu não quis ficar com aqueles animais tão perigosos em seu palácio e mandou soltá-los na montanha, onde não demoraram a ser devorados pelas feras.

Héracles nem pôde desfrutar um merecido descanso em Tirinto. Uma longa travessia o aguardava.

A filha de Euristeu, Admetéia, desejava possuir o cinturão da rainha das amazonas, Hipólita. Além de ser belíssimo, esse cinturão simbolizava o poder, a força e a autoridade. Como sua filha não desistia da idéia, o rei mandou Héracles em busca do precioso objeto.

Ele embarcou com vários companheiros para as terras distantes à beira das escarpas do Cáucaso. As amazonas não aceitavam nenhum homem entre elas. Viviam muito bem sozinhas e também sozinhas obtinham, caçando, os animais necessários à sua alimentação. Além disso, eram guerreiras ferozes, e os povos vizinhos não se arriscavam a penetrar em seu território.

Quando desembarcaram no litoral da região habitada por essas mulheres guerreiras, os gregos foram recebidos como homens. Ou seja: no mesmo instante, iniciou-se um violento combate. O valor dos heróis prevaleceu sobre a bravura das amazonas, e quando Héracles capturou Melanipéia, uma amiga próxima da rainha, o combate cessou. Eles firmaram uma trégua, ao fim da qual procederam a uma troca. Melanipéia foi libertada, e Hipólita entregou o cinturão a Héracles. A vida de sua amiga valia muito mais que o mais lindo cinturão.

Héracles acabava de explorar as rotas longínquas do Oriente. Logo atravessaria os limites do mundo conhecido, tomando a direção oposta, o rumo do distante Ocidente.

VII
ATÉO FIM DO MUNDO
OS BOIS DE GERIÃO, CÉRBERO,
OS POMOS DE OURO DAS HESPÉRIDES

Nos confins da terra habitada pastavam os numerosos rebanhos de Gerião. Ortro, um cão feroz e monstruoso, guardava-os. Para chegar a esse lugar, o caminho era longo e árduo. Héracles escolheu, na ida, o rumo do Sul. Tinha que atravessar o deserto sufocante da Líbia e depois as passagens revoltas do oceano.

O herói obrigou o Sol a ajudá-lo. Temendo suas flechas poderosas, o astro solar o recebeu a bordo do carro que costumava levá-lo para o Oriente e aceitou fazer um desvio em seu trajeto para deixar Héracles à beira do oceano. Lá, o herói precisou ameaçar também o deus marinho para que a nau não jogasse muito durante a travessia. Apesar das dificuldades, o caminho era apenas a primeira parte da prova.

Ao chegar, Héracles teve que enfrentar o terrível guardião Ortro. Com um golpe de maça, livrou-se do cão e do pastor, e depois se apoderou dos rebanhos. Antes de partir, erigiu duas colunas para marcar o limite do mundo explorado: uma assinalava a extremidade do continente europeu; a outra, a do continente africano.

Com o rebanho, Héracles percorreu os planaltos e planícies da Espanha, e atravessou o Sul da Gália. Teve que lutar contra bandidos que quiseram roubar seu gado. Na volta, desceu a península italiana, antes de embarcar para a Grécia. Invejosa do sucesso dele, Hera atrapalhou o fim da expedição: mal o herói desembarcou nas praias gregas, ela lançou contra o gado enxames de mutucas. Picados, os bichos ficaram enlouquecidos e se dispersaram. Héracles só encontrou alguns dos animais, que levou para Tirinto. Apesar de serem poucos, Euristeu gostou de tê-los entre seus rebanhos.

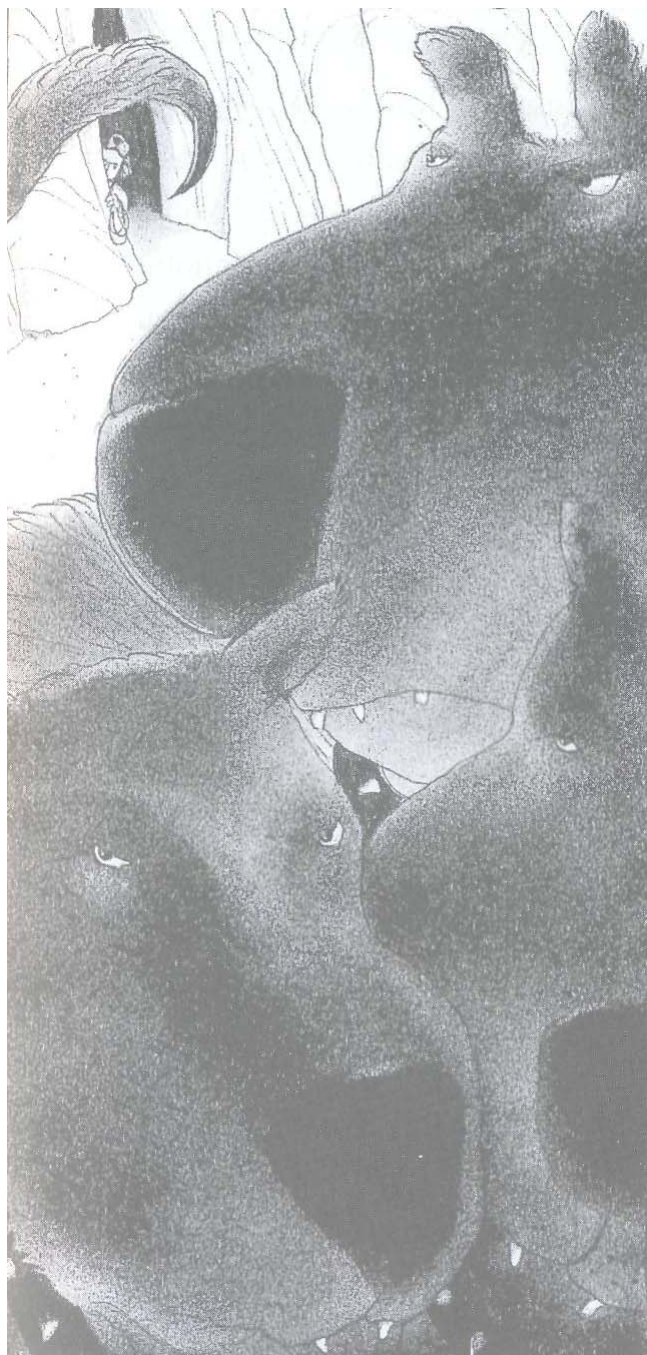
As duas últimas provas tornaram o herói conhecido nos limites do mundo humano. Ele as venceu para descer ao Inferno e trazer de lá Cérbero, o guardião do Reino das Sombras.

Sem a ajuda de Hermes, nunca teria achado a entrada. Caminhou dias e noites. À beira do oceano, abria-se a gruta infernal, onde havia uma grande escadaria.

A descida durou muito tempo. Hermes teve que acompanhá-lo até as margens do Estige para convencer Caronte a embarcar o herói. O barqueiro tinha ordens expressas: somente os mortos podiam entrar em sua barca. Mas Héracles não era um

homem como os outros. A prova é que iria voltar daquele mundo de onde ninguém volta. No entanto, antes de retornar, ele quis ir até o palácio de Hades e Perséfone. No caminho, cruzou com as sombras dos mortos, que lhe contavam o triste fim que tiveram.

Acabou encontrando os dois soberanos desse reino subterrâneo. Dirigiu-lhes a palavra com todo o respeito:

"Augusto Senhor das Sombras, e tu, sua esposa real, posso levar comigo o feroz Cérbero para satisfazer ao pedido de meu amo Euristeu?"

"Você é muito corajoso, Héracles", respondeu Hades sorrindo. "Leve Cérbero se for capaz, mas não utilize armas."

O Senhor do Inferno estava convencido de que o herói fracassaria se não usasse armas.

Munido apenas da pele de leão e de sua couraça, Héracles se encaminhou para a saída. Ao vê-lo, o cão se pôs a rosnar ameaçadoramente. Todo mundo podia entrar, mas sair era outra coisa. Entretanto, Héracles conseguiu se posicionar perto do ombro do animal, evitando assim os dentes dele. Passou então o braço em torno do seu pescoço, a fim de neutralizar de uma só vez as três cabeças que latiam. Apesar dos ferimentos que o cão lhe infligia com a ponta em dardo da cauda, o herói resistia. Atena untara seu corpo com um bálsamo que o tornava insensível ao veneno. Não demorou para que Cérbero fosse totalmente dominado. Héracles o amarrou com uma corda e o levou consigo para a terra, até Tirinto.

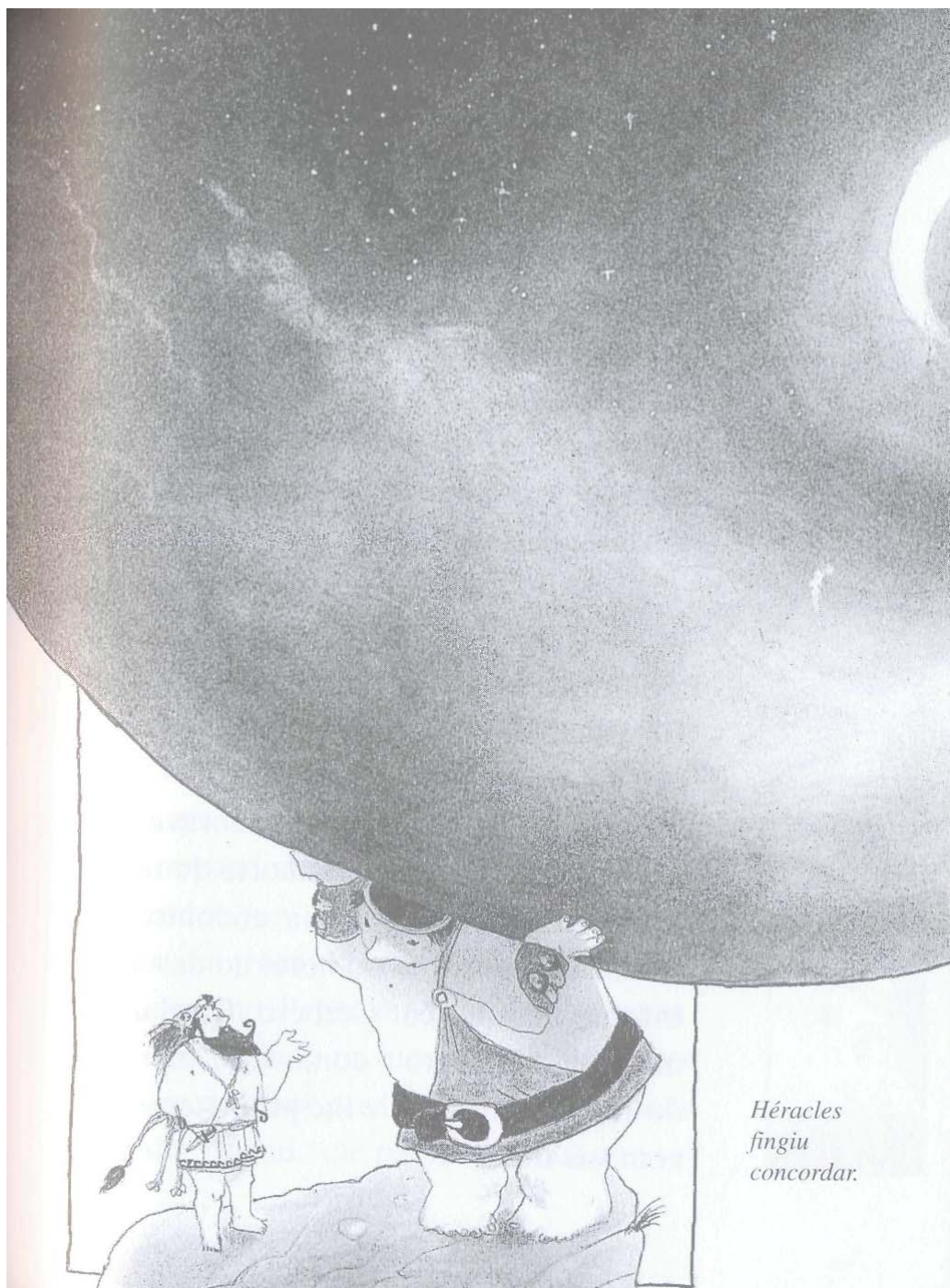
Ao ver o monstro, Euristeu correu para se esconder e mandou o primo tirá-lo do palácio. Héracles, sem saber o que fazer com o bicho, foi devolvê-lo aos donos.

Para pôr fim a esses doze anos de serviço, o rei de Tirinto exigiu que o herói fosse buscar um bem pertencente à própria deusa Hera: os pomos de ouro com que Gaia, deusa da Terra, a presenteara por ocasião de seu casamento. A esposa de Zeus os havia posto sob a vigilância de um dragão imortal de cem cabeças, no jardim das Hespérides. Héracles aceitou o desafio, mas não sabia onde ficava esse jardim. Acabaram lhe informando que ele devia ir à terra dos hiperbóreos.

O herói seguiu ladeando o Cáucaso, onde, no cume de uma das montanhas, Prometeu estava acorrentado desde que Zeus o punira por ter roubado o fogo. Ele afirmou que aconselharia Héracles se este o libertasse. O herói logo escalou a montanha e quebrou as correntes do Titã. Aliviado, Prometeu lhe recomendou que, em vez de ir pessoalmente colher os pomos, confiasse a tarefa ao gigante Atlas. Héracles lhe agradeceu e continuou seu caminho.

Chegando perto do jardim procurado, encontrou Atlas, com a abóbada celeste nas costas. Propôs substituí-lo por alguns instantes se Atlas fosse apanhar para ele três pomos de ouro. O gigante aceitou e, pouco depois, voltou com os frutos. Só que gostou daqueles momentos de liberdade e não parecia estar com nenhuma pressa de retomar o seu lugar. Ofereceu-se, inclusive, para ir ele mesmo entregar os pomos a Euristeu. Suspeitando de uma artimanha e temendo que Atlas nunca mais regressasse, Héracles fingiu concordar:

"Mas, antes de partir, pode me substituir um instantinho para que eu ponha uma almofada nas costas?"

Sem desconfiar, Atlas fez o que o herói pediu. Então Héracles pegou os pomos que o outro deixara no chão e fugiu dando adeus ao gigante.

Héracles fingiu concordar.

Ao depositar os frutos nas mãos de Euristeu, Héracles tinha realizado sua última prova. Agora estava livre. Partiu em busca de novas aventuras, cruzou com outros monstros, enfrentou mais bandidos e até entrou em conflito com as divindades. Mas seriam necessários dias e dias para contar todas as suas façanhas.

Seu fim foi particularmente dramático. Uma mulher é que o provocou, sem o saber, pobre infeliz.

Ela se chamava Dejanira e morava sozinha em Cálidon, desde a morte do irmão, Meléagro. Héracles havia encontrado a sombra desse valoroso herói ao descer ao Inferno para buscar Cérbero. O relato da morte de Meléagro o comovera, arrancando-lhe lágrimas, e ele lhe prometera casar com sua irmã.

Acompanhado da doce esposa, Héracles voltava para Tirinto quando um rio os impediu de prosseguir. Sozinho, o herói o atravessaria sem dificuldade, mas teve que procurar uma passagem para a companheira. Nesse momento o centauro Nesso apareceu e lhes ofereceu ajuda. Héracles transporia o rio a nado, e ele levaria Dejanira no dorso. O casal aceitou com alegria e lhe agradeceu. Mas, bem no meio do rio, Nesso se aproveitou da situação e tentou violentar aquela jovem indefesa.

Os gritos da esposa chamaram a atenção de Héracles, que acertou no centauro uma flecha envenenada com o sangue da hidra de Lerna. Mortalmente ferido, Nesso fingiu arrependimento:

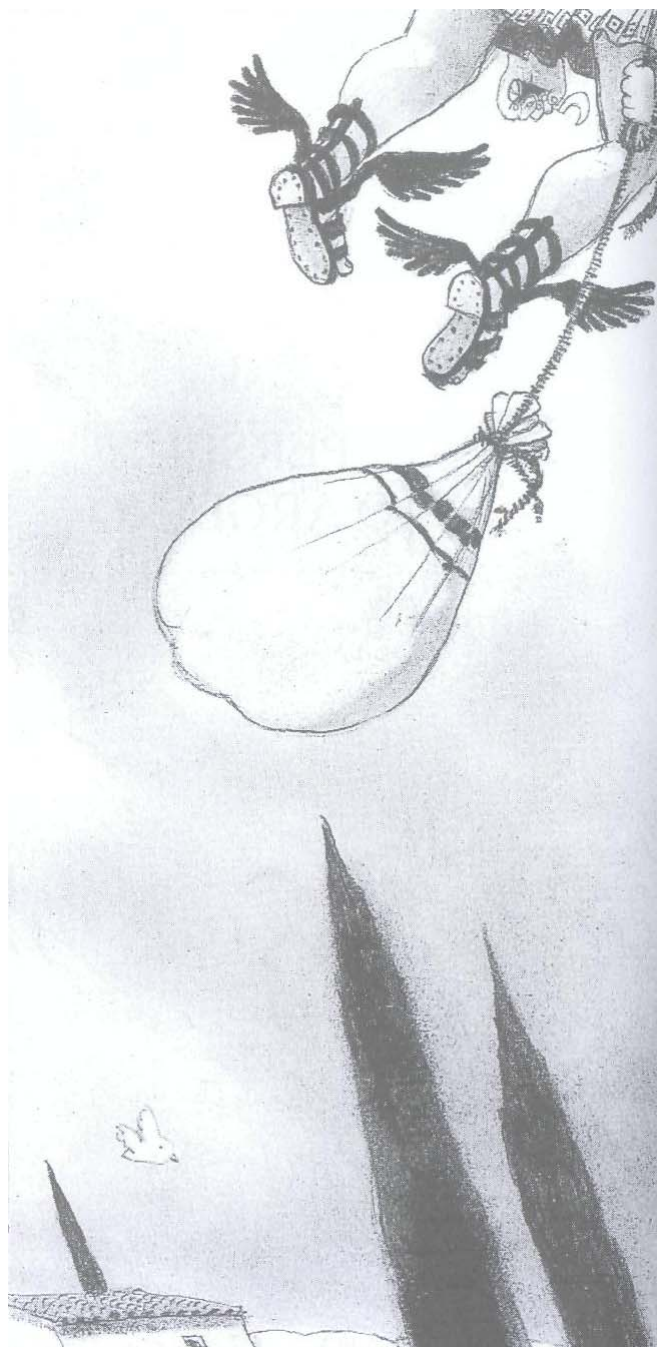
"Perdoe-me", disse a Dejanira ao expirar, "e em troca do seu perdão eu lhe darei um conselho. Pegue um pouco do meu sangue e o conserve preciosamente: vai servir de filtro do amor para animar o ardor do seu marido. Quando ele parecer menos amoroso, ofereça-lhe uma roupa que você terá embebido do meu sangue, e seu esposo voltará a ser o amante dos primeiros dias."

Dejanira nem desconfiou que esse presente pudesse conter veneno.

Anos mais tarde, ela precisou testar a eficácia do remédio. Contavam que Héracles tinha se apaixonado pela princesa Íole. Dejanira logo lhe enviou uma túnica banhada no sangue de Nesso. O herói gostou do presente e, apenas o vestiu, ativou o veneno contido no filtro. O tecido se inflamou em contato com a pele dele, e um fogo ardente começou a lhe consumir a carne. O sofrimento era intolerável. Héracles tentou arrancar a roupa. Em vão: ela aderira à sua pele, que, assim, também se descolava. Ninguém poderia ajudá-lo. Somente a morte a livraria de tal suplício.

O herói ainda encontrou forças para juntar lenha. A cada esforço ele soltava um gemido. Deixou-se cair no monte de lenha que empilhara e, com um fio de voz, mandou seus serviçais atearem fogo em tudo. Os coitados estavam divididos entre o desejo de interromper os sofrimentos do amo e a pena por vê-lo desaparecer. Como ele gritava pedindo que acabassem com aquilo, obedeceram à sua ordem. Uma chama alta lambeu a lenha seca. Sob o efeito do veneno, o fogo crepitava violentamente. A fogueira se consumiu, e o corpo desapareceu no braseiro.

Os deuses que assistiram a esse triste fim quiseram recompensar a coragem excepcional do herói. Assim, receberam-no a seu lado no Olimpo e fizeram dele uma divindade. O homem havia morrido, mas o deus vivia nos céus.

3
PERSEU,
O ARGIANO

I

UMA CHUVA FECUNDA

Desde o seu nascimento, Perseu foi exposto a perigos. O avô dele, o rei Acrísio, tentou impedir sua existência porque um oráculo lhe anunciara que seria morto pelo filho da filha. E olhem que o rei fez tudo o que pôde para evitar o nascimento dessa criança maldita!

Mandou construir um quarto de bronze numa alta torre do palácio de Argos e lá encerrou a filha Dânae. Somente sua velha babá podia vê-la para lhe levar comida. As paredes e as portas eram intransponíveis para os homens, mas, para Zeus, aquilo era brincadeira. Ele entrou no quarto por uma fresta do telhado, sob a forma de uma chuva de ouro. A moça o recebeu e lhe ofereceu seu amor.

Dessa união clandestina nasceu um menino. Conseguiram esconder ao rei a existência de Perseu por algum tempo... mas, um dia, alertado pelo choro da criança, Acrísio foi até a torre.

Sua surpresa e, depois, sua fúria foram imensas! Ele se recusou a crer na fábula da intervenção divina. Persuadido da cumplicidade da babá, ordenou que a executassem. As lágrimas da filha impediram que o rei eliminasse o menino, mas ele o trancou com a mãe num baú de madeira e jogou o baú no mar.

II

QUE BOA PESCARIA!

O destino se mostrou mais clemente do que Acrísio. O baú foi jogado pelas ondas no litoral da ilha de Serifo, onde, naquela tarde, Dicte recolhia suas redes. Como estavam pesadas! Também pudera, com aquele baú de madeira! Abriu-o imediatamente, pensando que ali encontraria um tesouro, mas, em vez de moedas e jóias, deu com uma linda moça e um bebê faminto. No mesmo instante lhes ofereceu sua casa e sua proteção.

Um dia, Polidectes, seu irmão, que reinava na ilha, foi visitá-lo. Assim que viu Dânae, apaixonou-se loucamente por ela. Mas Perseu, que crescera, agora tomava conta da mãe, e o rei compreendeu que, enquanto o filho estivesse junto dela, não poderia tentar nada. Para sorte de Polidectes, apresentou-se uma oportunidade de afastar o rapaz.

O rei organizou em seu palácio uma grande festa, para a qual convidou o filho de Dânae. Todos prometeram ao rei presentes suntuosos. Perseu propôs lhe oferecer a cabeça de uma Górgona. Polidectes não disse nada no momento, mas no dia seguinte foi falar com ele:

"Parece-me que ontem o ouvi me prometer um presente excepcional. Quando vou recebê-lo?"

Vítima de suas próprias palavras, Perseu teve que cumprir a promessa. Despediu-se da mãe, que o beijou ternamente recomendando-lhe prudência, e partiu em busca da Górgona.

III

PELOS OLHOS DE UMA GÓRGONA

Esse nome causava arrepios. Designava três criaturas horrendas: Esteno, Euríale e Medusa. Centenas de cobras infestavam suas enormes cabeças, e uma careta pavorosa lhes deformava o rosto. Duas delas eram imortais. Perseu decidiu então atacar a terceira, Medusa. No entanto a tarefa não era fácil: com um olhar, ela transformava qualquer um em pedra.

O rapaz foi se aconselhar com as filhas de Fórcis, que também eram feiíssimas, mas pelo menos eram úteis. Perseu não obteve facilmente as informações que queria, porque a princípio elas se recusaram a dá-las. Precisou empregar muita esperteza. Como as três velhas possuíam, juntas, um só olho e um só dente, que usavam uma de cada vez, Perseu os arrancou e ameaçou atirá-los no mar. Elas logo lhe contaram:

"É com as ninfas que você vai encontrar os instrumentos necessários à sua vitória. Elas têm sandálias aladas que o farão correr mais depressa, um saco para pôr a cabeça da Górgona e um capacete, oferecido por Hades, que torna invisível quem o usa. Se você se comprometer a devolver esses objetos, elas vão lhe emprestar todos."

Foi o que ocorreu. Além disso, de Hermes, Perseu recebeu uma foice de lâmina dura e afiada, e, de Atena, um grande escudo de bronze polido. Assim equipado, calçou as sandálias, pegou o saco, o capacete e a foice, e voou para o lugar onde as Górgonas descansavam.

No caminho, pôde observar os vestígios da passagem delas: homens e animais de pedra ladeavam a estrada. De repente, uma grande concentração de estátuas chamou sua atenção. Elas formavam um círculo em cujo centro se encontravam as Górgonas adormecidas.

Dirigiu-se pé ante pé até elas, tomando o cuidado de lhes dar as costas. Para se orientar, observava o reflexo de seus passos no escudo. Medusa se moveu. Teria percebido a aproximação do herói? Perseu não hesitou nem um segundo. Apertando firme o cabo da foice, lançou o braço para trás e lhe cortou o pescoço com um golpe seco. Sem tirar os olhos do escudo, agarrou a cabeleira de serpentes e enfiou a cabeça da Górgona no saco emprestado pelas ninfas. Produziu-se então um fato estranhíssimo: do sangue de Medusa nasceu um cavalo alado que imediatamente saiu voando. Perseu nem teve tempo de admirar o vôo de Pégaso, porque as outras duas Górgonas acordaram.

Procuraram ao redor o responsável pelo que viram, mas Perseu, que estava invisível graças ao capacete de Hades, já escapava correndo dali.

Com sua sandália alada, ele sobrevoou vários países. Seguia pelo litoral a Etiópia, quando percebeu uma forma branca contra um rochedo batido pelas ondas.

IV

ANDRÔMEDA E O MONSTRO

Aproximando-se, Perseu distinguiu a silhueta de uma moça em trajes sumários. Ele a teria confundido com uma estátua, não fossem as lágrimas que molhavam seu rosto desolado. Sua fisionomia comoveu o herói: quanto mais Perseu olhava para ela, mais sentia crescer dentro de si um sentimento desconhecido... Desceu junto dela e lhe perguntou:

"Qual a razão dessa sorte cruel? Por que deve suportar o assalto das ondas e do vento?"

A moça, perturbada por ser vista naquelas roupas precárias, explicou-lhe timidamente:

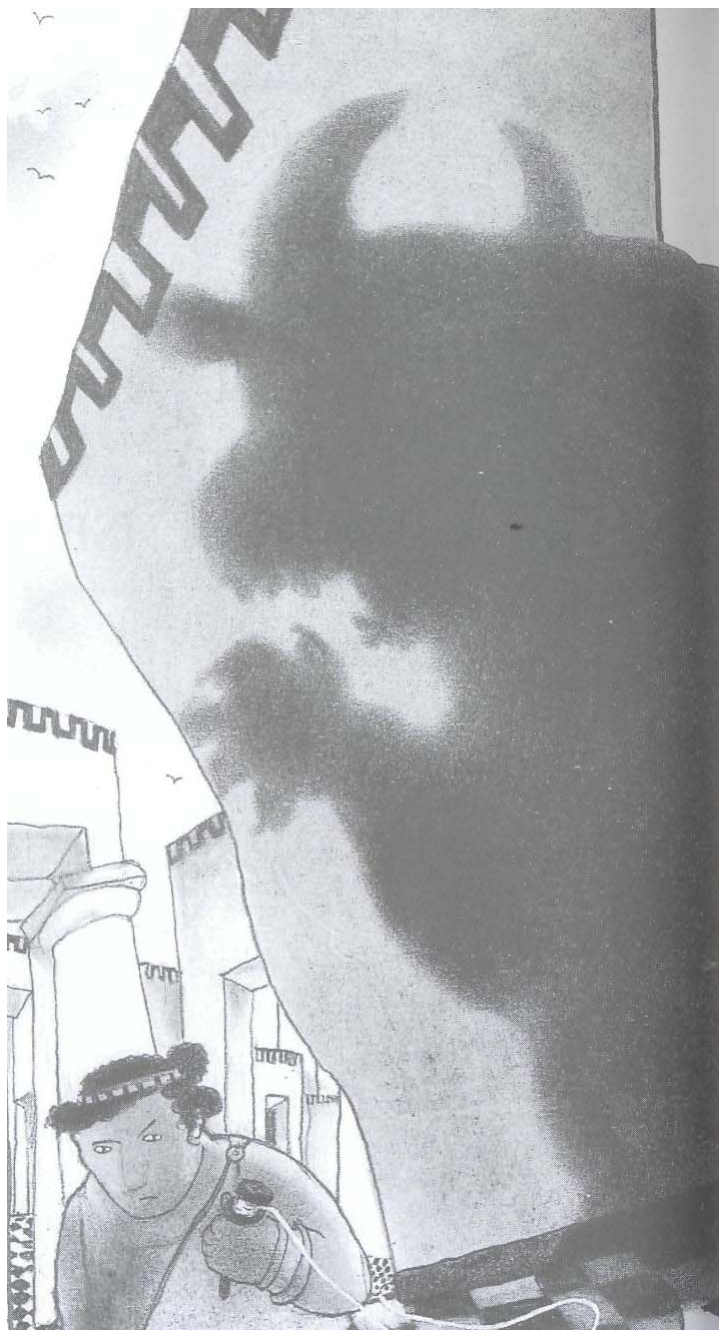
"Estou pagando pelo orgulho da minha mãe. Ela se gabou de ser mais bonita do que as ninfas marinhas, filhas de Posêidon. O deus respondeu mandando um monstro assolar a costa, e fui eu que os habitantes do litoral ofereceram em sacrifício para aplacar sua cólera."

Perseu prometeu libertá-la se ela aceitasse casar com ele.

Mal obteve seu consentimento, ouviu uma onda gigantesca quebrar nos rochedos. O mar tinha se aberto ante o peito enorme de um bicho monstruoso que avançava direto para sua vítima, com a bocarra escancarada. Perseu se virou para intervir. No mesmo momento, os raios do sol poente projetaram sua sombra nos rochedos. O monstro se distraiu com o novo agressor, que tentou pegar em vão. Esgotava-se perseguindo uma simples imagem, quando Perseu o atacou e cravou a espada entre as escamas do réptil. Foi um golpe mortal, e o monstro desapareceu nas profundezas, enquanto o herói vencedor libertava Andrômeda.

A pobre moça, que desmaiara, voltou a si nos braços de Perseu. Pouco tempo depois, casou-se com ele, e seus pais tiveram a alegria de celebrar ao mesmo tempo a libertação e o casamento da filha única. Após a cerimônia, o casal voltou para Serifo, onde a desordem tinha se instalado durante a ausência do herói. Polidectes tentara violentar Dânae, e Perseu quis puni-lo: pôs diante dele a horrível cabeça da Medusa, e o rei foi imediatamente transformado em pedra. Quando a calma se restabeleceu, o rapaz rumou para sua cidade natal com a esposa.

No trajeto, pararam numa cidade em festa, e como Perseu era um excelente atleta, participou dos jogos. Entre os espectadores estava Acrísio, que sabendo da volta do he- rói, saíra de Argos. Chegando sua vez, Perseu arremessou um disco que foi acertar o ancião na cabeça, matando-o. A funesta profecia acabava de se realizar, apesar dos esforços do rei. O herói se entristeceu com o acidente e ofereceu esplêndidos funerais ao avô, antes de se instalar no trono de Argos.

4
TESEU
O ATENIENSE

I

UMA INFÂNCIA NO EXÍLIO

Teseu veio à luz em Trezena, para onde seus pais, Egeu e Etra, haviam fugido. Egeu era rei de Atenas, e seus sobrinhos, os Palântidas, esperavam sucedê-lo no trono. Como o filho, o legítimo herdeiro do poder, estivesse ameaçado, Egeu resolveu juntamente com a esposa não revelar seu nascimento e ocultar a criança até que ela crescesse. Antes de voltar sozinho para Atenas, levou Etra embora da cidade:

"Escondi debaixo desta pedra um par de sandálias e uma espada com o brasão da família. Quando nosso filho estiver na idade de combater, indique-lhe este lugar. Se for bastante forte para remover a pedra e pegar o que deixei para ele, será meu digno herdeiro."

Teseu cresceu sem saber que tão grandioso destino o esperava. Quando se tornou um jovem vigoroso, sua mãe lhe revelou onde estavam escondidos os sinais pelos quais seria identificado. O rapaz tinha se exercitado na luta e desenvolvera um físico de atleta. Dotado de uma força prodigiosa, conseguiu sem dificuldade encontrar as sandálias, que calçou, e a espada, que pendurou na cintura:

"Vou para Atenas", disse à mãe, "apresentar-me ao rei, meu pai. Quero que ele tenha em mim um sucessor digno."

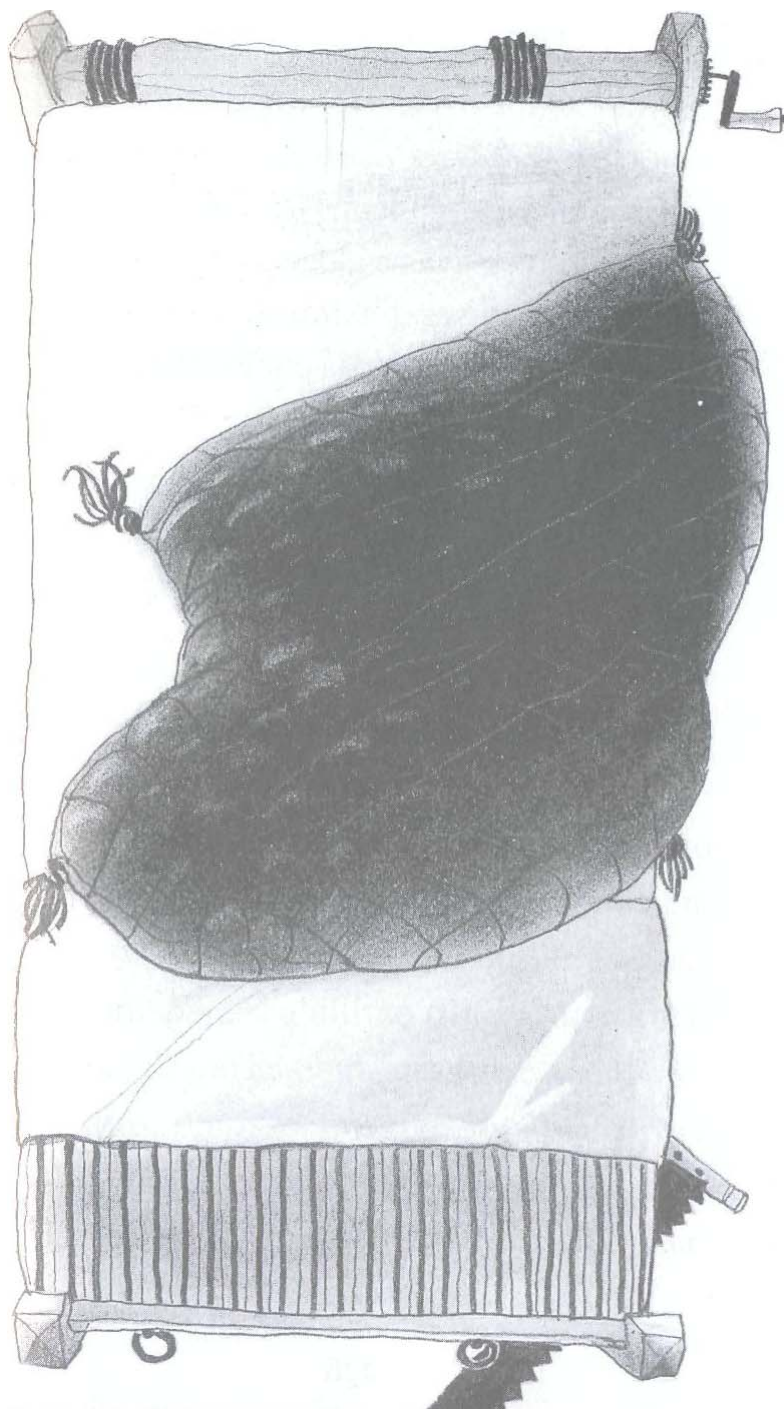
Essas palavras levaram Etra a reconhecer no filho toda a coragem de seu esposo. Encomendou-o aos deuses e o deixou partir.

Teseu tinha cerca de dezesseis anos quando tomou o caminho da Ática.

Para chegar à cidade em que Egeu reinava, o herói tinha que passar pelo istmo[1] de Corinto, infestado de assaltantes e bandidos perigosos. O aviso dos perigos que o aguardavam não esfriou seu ardor.

Atravessou primeiro a região de Epidauro, onde Perifetes espalhava o terror: postado na saída das muralhas, o bandido liquidava os passantes com uma maça de bronze. Ia atacando Teseu quando este, prevenido, agarrou a arma no ar e a acertou na cabeça do adversário. Essa resposta enérgica desencorajou os malfeitores dos arredores.

[1] Faixa de terra entre dois mares ou dois golfos.

Seu segundo adversário, Sínis, passava o tempo esquartejando os viajantes. Vergava dois pinheiros até o chão, amarrava um pé e um braço da vítima no topo da primeira árvore, o outro pé e o outro braço na segunda, e soltava os pinheiros. Estes se endireitavam bruscamente e despedaçavam o infeliz. Ao ver Teseu, Sínis lhe pediu que o ajudasse a vergar um pinheiro. O herói aceitou, mas quando o topo da árvore tocou o solo, largou-a. Sínis foi lançado pelos ares e caiu estatelado no chão.

Teseu não teve então nenhuma dificuldade para amarrá-lo às duas árvores e lhe infligir a mesma sorte que o bandido reservava aos viajantes. Sínis foi, assim, o último a ser castigado com seu suplício.

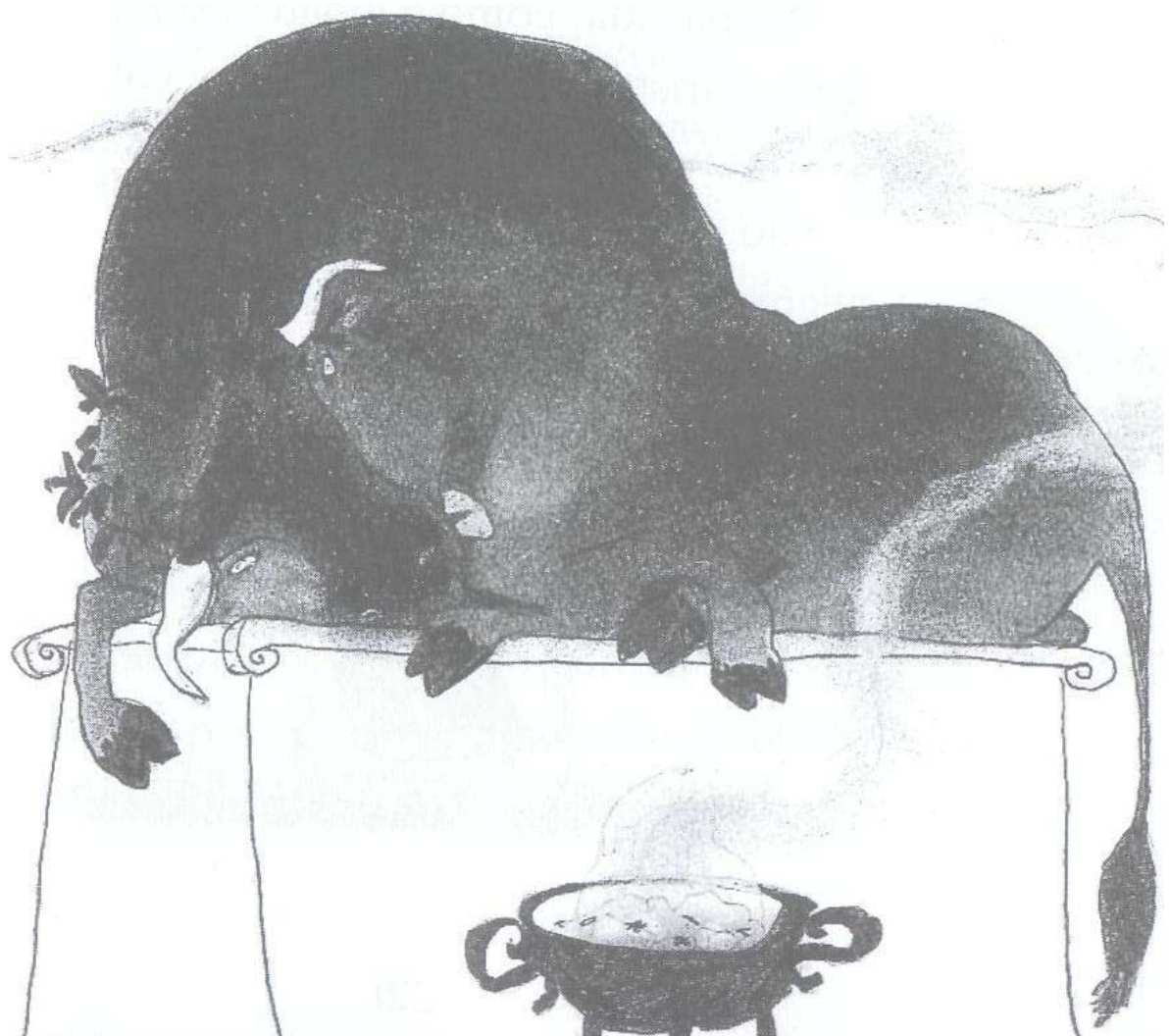
Teseu estava quase chegando a Atenas, quando, perto de Elêusis, foi recebido por um estranho anfitrião. Procusto tinha a mania de deitar seus convidados num leito a cujo tamanho os adaptava: quando os pés saíam da cama, cortava-os; quando as pernas eram curtas demais, estirava-as. Advertido sobre essa prática cruel, Teseu ficou alerta. Deixou o bandido se aproximar, agarrou-o e o fez sofrer o mesmo martírio.

Cada sucesso aumentava sua fama. Quando ele atravessava as aldeias, era aclamado pelos camponeses, finalmente livres daquelas ameaças. Os ecos da coragem de Teseu o precederam em Atenas.

II

UM REENCONTRO EMOCIONANTE

Quando Teseu entrou na cidade, o relato das suas façanhas já havia chegado aos ouvidos do rei. Egeu se apavorou com o valor do estrangeiro, que podia lhe tomar o poder. Medéia, refugiada fazia pouco em Atenas, reforçou esses temores. Ela queria o trono para seu último filho, e o aparecimento de um herdeiro atrapalhava seus propósitos. Por isso, imaginou um plano para eliminar Teseu.

Serviu-lhe uma taça de vinho envenenado. Cúmplice dessa tentativa, sem saber que a vítima era seu filho, Egeu lhe ofereceu pessoalmente o veneno.

O herói estava prestes a tomá-lo, quando o rei reconheceu no punho da sua espada o emblema da família. Compreendeu no mesmo instante a maquinação de Medéia e a expulsou de Atenas.

Nas horas que se seguiram, o pai não poupou palavras carinhosas para receber dignamente o filho e felicitá-lo por seus primeiros sucessos. Nessa ocasião, Teseu sacrificou a Atena o touro furioso que errava nas planícies de Maratona.

No entanto, durante a festa, Egeu mantinha um semblante sombrio. O filho percebeu sua inquietação e quis saber o motivo dela:

"Você parecia tão contente há pouco. O que o está preocupando? A partida da maga?"

Egeu meneou a cabeça tristemente:

"Não, meu filho, preocupações mais graves me torturam. Um triste aniversário se aproxima: como acontece a cada nove anos, Atenas deverá pagar o tributo de sete moças e sete rapazes ao rei de Creta, Minos. Seu filho Androgeu foi morto perto de nossa cidade pelo touro de Maratona, e ele nos responsabiliza por isso. Pagamos para evitar uma guerra sangrenta."

O intrépido herói reagiu:

"Pois bem, meu pai, farei parte desse tributo, que será o último!"

Egeu tentou dissuadi-lo, inutilmente. Acabava de reencontrar o filho único e não queria se separar dele tão depressa. Além do mais, estava ficando velho, e já era tempo de deixar o trono para Teseu. O herdeiro lhe prometeu que logo estaria novamente em Atenas para sucedê-lo. Preparou o embarque. Na hora de ir, ainda fez o possível para consolar o pai com essas palavras tranqüilizadoras:

"Na partida, como a cidade está de luto, içamos tristes velas negras. Se eu voltar são e salvo, você verá as velas brancas da vitória."

Não ousou completar dizendo que se as negras continuassem içadas, indicariam que ele teria morrido...

III

RUMO AO MINOTAURO

Com essas palavras de esperança, Teseu se fez ao mar, rumo a Creta. A travessia foi lúgubre, porque as jovens vítimas tinham ouvido falar do Minotauro. Uma delas disse a Teseu, que se informava:

"Somos todos destinados a esse monstro. Nascido dos amores condenáveis da rainha Pasífae com um touro, esse ser híbrido, metade homem, metade touro, tornou-se a vergonha do palácio de Cnossos. Para isolá-lo, Minos pediu a Dédalo, o maior de todos os arquitetos, também ateniense, que construísse um labirinto. Nele mantém encerrado o Minotauro e lhe dá nossos jovens corpos para comer. Ninguém jamais voltou de lá!"

Quando desembarcaram, Teseu tentou tranqüilizar os passageiros, cuja fisionomia espelhava um terror crescente.

A filha do rei, Ariadne, viu-o no meio dos jovens apavorados e notou sua estatura excepcional. Ele parecia ser o único a não aceitar a morte. A determinação e a bravura de Teseu lhe agradaram, e ela decidiu ajudá-lo na luta contra o Minotauro. Antes que os atenienses entrassem no labirinto, a jovem sussurrou algumas palavras ao herói:

"Se você quer escapar, pegue este novelo de fio branco. Eu fico segurando a outra ponta. É só desenrolá-lo na ida e seguir o fio ao voltar. Que os deuses o protejam!"

Uma coisa era enfrentar o Minotauro, outra, sair daquele lugar com mil divisões emaranhadas. Para agradecer à moça, Teseu prometeu levá-la consigo e se casar com ela. Era justamente isso que Ariadne esperava.

As portas se fecharam atrás dos jovens. Um longo silêncio se seguiu. Em voz baixa, Teseu mandou que todos se postassem perto da saída, enquanto ele ia dar cabo do monstro. Seu otimismo tranqüilizou um pouco os coitados, que lhe desejaram boa sorte.

Tomando o cuidado de desenrolar o fio de seda enquanto avançava, ele se embrenhou nos corredores. Na outra ponta, Ariadne seguia seu progresso e ficava atenta ao menor tremor. De repente, o fio se agitou. Pronto! Teseu estava diante do Minotauro. A besta enorme atacou o herói, mas, ágil, ele escapou com um pulo desse primeiro assalto. E, de passagem, ainda conseguiu lhe arrancar um chifre. Quando o Minotauro deu meia-volta, Teseu investiu sobre ele, procurando fincar o chifre na sua testa. O bicho

tentou se esquivar do golpe, e o chifre se cravou em seu flanco, fazendo-o perder muito sangue. O monstro então morreu, lentamente.

Graças ao estratagema de Ariadne, foi fácil para Teseu redescobrir o caminho de volta. Sem aguardar a reação de Minos, partiu da ilha em companhia daquela que os salvara, a ele e aos belos jovens atenienses, que se apressaram a festejar o fim do pesadelo. A viagem foi alegre. Todos celebravam a vitória de Teseu e comemoravam seu próximo casamento com Ariadne.

Entretanto, em Cnossos, a notícia da morte do Minotauro se propagou e chegou aos ouvidos do rei. Irado porque o labirinto não impediu a fuga dos atenienses, Minos trancou nele o arquiteto Dédalo com seu filho Ícaro.

IV

OS HOMENS DO AR

Em sua prisão, Dédalo continuava a trabalhar. Porém, cansado dessa estadia forçada em Creta e querendo voltar para Atenas, pôs o filho a par de suas intenções:

"Minos pode nos fechar os caminhos da terra e das águas, mas o dos céus permanece aberto. É por ele que iremos. Minos pode ser senhor de tudo, menos do ar!"

Tratou então de inventar uma nova arte que iria proporcionar ao homem meios nunca antes experimentados. Arrumou numa linha, regularmente, penas de pássaros, alternando as curtas e as compridas. Grudou todas elas com cera e depois as curvou de leve para imitar as asas dos pássaros. O jovem Ícaro ajudava desajeitadamente seu pai nessa delicada montagem. Dois pares de asas saíram das mãos do artesão. Pai e filho as prenderam aos ombros. Milagre! Bastava agitá-las para sair do solo.

Essa sensação nova encantou o jovem Ícaro. Antes de levantar vôo, Dédalo beijou o filho e lhe fez as últimas recomendações:

"Mantenha distância do oceano para que o ar úmido não torne suas asas pesadas demais. Mas também não vá muito alto, senão o calor do sol irá queimá-lo. Voe entre os dois e procure me seguir."

Creta já ficara para trás, quando o rapaz quis ganhar um pouco de liberdade. Afastando-se do guia, voou mais alto, cada vez mais alto, na direção do sol ardente. O calor não demorou a amolecer a cera que unia as penas, e elas se soltaram e se dispersaram ao sabor das correntes de ar quente. O garoto agitou os braços nus... Mas já não tinha apoio no ar. Seu corpo caiu pesadamente e desapareceu nas profundezas do oceano. Ele mal teve tempo de gritar o nome do pai. Dédalo se virou tarde demais. Lá embaixo, viu a água escura marcada por um ponto de espuma. Amaldiçoou seu invento e deu cabo dele assim que chegou a Atenas.

V

UM ESQUECIMENTO FATAL

A cidade aguardava entusiasmada a chegada de Teseu, que fez escala na ilha de Naxos para que os viajantes descansassem. Até aí, tudo corria às mil maravilhas entre ele e Ariadne, mas agora o herói parecia sentir remorso. Será que não lhe prometera casamento depressa demais? Quis desmanchar o compromisso, porém não teve coragem de anunciar o rompimento à moça. Certa tarde, quando ela dormia na praia, embarcou na nau e partiu da ilha, abandonando a noiva. Ao despertar, a coitada se viu sozinha. Amaldiçoou o perjuro[1] e chorou todas as suas lágrimas. Dioniso, que passava por ali, ficou vivamente emocionado ao encontrar a moça tão triste e no mesmo instante lhe propôs casamento. Ariadne acabava de perder um herói, mas tinha encontrado um deus.

Por sua vez, Teseu estava tão feliz de re tornar a Atenas e rever seu velho pai que logo esqueceu o incidente. Mas a alegria dele provocou outro esquecimento, este bastante trágico: as velas negras permaneceram içadas no alto do mastro. Quando Egeu avistou ao longe o sinal funesto, atirou-se no mar, desesperado. O filho nunca mais o viu. Teseu chorou muito tempo por ele e deu àquela parte do oceano o nome de mar Egeu.

Em honra a esse pai que mal conhecera, Teseu celebrou funerais magníficos. Feito rei de Atenas, reinou por longos anos com sabedoria. Ainda foi chamado a cumprir várias provas fora da cidade, mas de todas voltou vitorioso, para júbilo de seu povo.

---

[1] Aquele que falta com sua promessa.

5
ÉDIPO
O TEBANO

I

HOMENS NASCIDOS DA TERRA

O fundador da antiga cidade de Tebas foi Cadmo, que era filho de Agenor, rei de Tiro, situada na Fenícia. A irmã de Cadmo, Europa, havia desaparecido sem deixar vestígio. Dizia-se que um touro branco a raptara quando ela brincava com as amigas na beira do rio. Agenor não acreditou e mandou o filho procurá-la, ameaçando-o de exílio se não a encontrasse.

Cadmo saiu então estrada afora com seus fiéis companheiros. Correu mundo, interrogando os habitantes dos diferentes lugares.

Em vão: ninguém pôde ajudá-lo.

Perdendo a esperança de ter êxito, temeu a cólera paterna. Por isso, resolveu não voltar para casa, mesmo se tivesse que viver para sempre no exílio. Mas aonde ir agora, onde encontrar refúgio?

Foi fazer a pergunta ao deus de Delfos:

"Ao sair do santuário", disse-lhe Apolo, "você verá uma vaca. Siga o caminho pelo qual ela o guiar. Na campina em que a vaca se detiver, funde uma cidade e lhe dê o nome de Tebas."

Cadmo agradeceu ao deus e seguiu suas instruções... e seguiu a vaca. Atravessou um rio, prados de relva tenra, até que, certa manhã, a vaca parou para descansar. Era ali que se localizaria a nova cidade.

A princípio, Cadmo quis oferecer o animal em sacrifício aos deuses.

Como precisasse de água pura para as libações,[1] mandou os companheiros irem buscá-la numa nascente na floresta vizinha. Enquanto isso, juntou algumas pedras grandes e construiu um altar, onde dispôs a lenha necessária para o fogo sacrificial. Devia respeitar os ritos se quisesse que a cidade nascesse sob bons auspícios.[2]

O sol já ia alto no céu, e nenhum dos seus companheiros voltara. Inquieto, Cadmo se perguntava o que os teria retardado. Decidiu sair à procura deles.

---

[1] Libação: oferenda de um líquido (água, vinho, azeite) aos deuses.

[2] Auspício: presságio favorável ou desfavorável. "Sob bons auspícios" significa, aqui, "sob a proteção dos deuses".

Tendo sua lança como única arma e uma pele de leão como couraça, entrou na floresta. Não demorou a encontrar a nascente. Mas um horrível espetáculo o esperava. Uma serpente gigantesca acabava de devorar seus queridos companheiros. Cadmo não hesitou. Lança em riste, atacou o monstro. Sua tristeza superava o terror que sentia, e ele só tinha uma idéia em mente: vingar os mortos ou compartilhar a sorte deles. O ferro penetrou na pele escamosa, e jatos de um sangue escuro jorraram. Mas a cobra só fora atingida de leve. Como ela não parava de se contorcer, a ponta da lança saiu da ferida. E o monstro, enfurecido, saltou sobre o herói, que escapou por um triz.

Atacando a serpente mais uma vez, espetou-a e a obrigou a recuar. De súbito, ela se chocou com um galho de carvalho, que transpassou sua garganta, e, ferida mortalmente, foi ao chão.

Quando o vencedor contemplava seu adversário e chorava a perda dos amigos, a deusa Atena lhe apareceu:

"Recolha os dentes do dragão", ordenou. "Semeie-os e verá nascer um exército de soldados. Entre eles encontrará novos companheiros."

Cadmo efetuou a estranha semeadura.

Assim que enterrou os dentes, os torrões se ergueram. Apareceu um capacete aqui, a ponta de uma lança ali, ombros, braços, e por fim toda uma seara de guerreiros cresceu entre os sulcos recém-abertos. Cadmo desembainhou precipitadamente a espada; de repente, diante dos seus olhos, os soldados começaram a lutar entre si e acabaram se matando uns aos outros. Cinco deles, porém, escaparam sãos e salvos do combate e declararam paz. Foi com a ajuda deles que Cadmo fundou Tebas.

Após alguns anos, Tebas já era uma cidade florescente, e a família real prosperou com ela. Cadmo se casou com Harmonia, que lhe deu quatro filhas. Uma delas, Sêmele, concebeu Dioniso. Outra, Agave, deu à luz Penteu, o infeliz rei de Tebas que se recusou a receber Dioniso e o cortejo de bacantes. Vocês se lembram do fim sinistro desse rei, que morreu dilacerado pela própria mãe no Citéron. A vingança do deus foi cruel.

As gerações seguintes tomaram o cuidado de não despertar a cólera divina. Mas um destino trágico voltava a ameaçar a cidade.

II

OS INFORTÚNIOS DE ÉDIPO

Um oráculo predissera ao rei Laio que ele seria morto por seu próprio filho. Assim que sua mulher, Jocasta, pariu um menino, ele o entregou a um pastor e mandou que este o deixasse exposto às feras no monte Citéron. O homem partiu então com o recém-nascido, cujos pés haviam sido atados com grossas cordas, mas não teve coragem de abandoná-lo. Chegando à montanha, foi à casa de outro pastor e lhe confiou a criança. Este último a levou ao rei de Corinto, Políbo, que aceitou com alegria aquele filho providencial.[1] Por causa de seus tornozelos deformados pelas cordas, o bebê foi chamado de Édipo, isto é, "pés inchados".

Édipo cresceu na corte de Corinto, mimado pelo rei Políbo e por sua esposa, a rainha Mérope, que o tratava como se ele fosse realmente seu filho. O menino correspondia ao afeto deles. No entanto, na adolescência, um boato veio perturbar essa felicidade: dizia que ele não era filho do casal real, que eles o tinham adotado. As zombadas freqüentes o aborreceram; depois, passaram a preocupá-lo. Não adiantou o rei garantir que ele era seu filho: Édipo quis descobrir a verdade por si. Quando alcançou a idade de deixar o palácio, foi para Delfos.

O oráculo lhe revelou então um terrível destino:

"Você matará seu pai e se casará com sua mãe."

Édipo fugiu, horrorizado, pelas estradas. Nem sequer voltou a Corinto, a tal ponto temia cometer o odioso crime contra Políbo e Mérope, que pensava serem seus pais.

Cavalgava para Tebas quando, no cruzamento de três estradas, viu se aproximar um carro que ia na mesma direção que ele. Naquela altura, o leito da estrada se estreitava, e era preciso ceder passagem. Um cavaleiro mandou Édipo se afastar. Ele se recusou e, ainda por cima, deu-lhe uma chicotada. O passageiro do carro, um ancião venerável, revidou golpeando-o com seu bastão. A resposta não tardou: com a espada, Édipo matou o agressor.

Seguiu caminho, ignorando que acabava de tirar a vida ao rei de Tebas, Laio... seu pai!

---

1 Que chega por um feliz acaso.

Chegando diante da alta muralha da cidade, encontrou suas sete portas trancadas. Era impossível entrar em Tebas. Um monstro fazia o terror reinar ali, recusando a passagem aos estrangeiros que não soubessem resolver o enigma que formulava. Para quem errasse, a resposta era a morte. Ele atirava os infelizes candidatos do alto dos rochedos...

Esse temível porteiro tinha cabeça de mulher e corpo de leão, e suas garras eram afiadas. Chamavam-no Esfinge. A Esfinge perguntou a Édipo:

"O que é, o que é: de manhã tem quatro patas, ao meio-dia duas e à noite três?"

Édipo não demorou para responder:

"O homem: na manhã da vida, ainda bebê, ele engatinha; na idade madura, mantém-se sobre as duas pernas; enfim, quando suas forças declinam, apóia-se numa bengala."

Furiosa por ter sido derrotada, a Esfinge se atirou do alto dos rochedos e morreu do mesmo modo como matava suas vítimas.

Édipo foi recebido como salvador da cidade. Nesse meio tempo, os cidadãos ficaram sabendo da morte de seu rei, e a notícia chegara aos ouvidos da rainha Jocasta, agora viúva. Por isso, quando decidiram entregar o trono a Édipo, ele a desposou.

Os primeiros anos do seu reinado foram felizes. Sua esposa lhe deu dois filhos, Etéocles e Polinices, e duas filhas, Ismene e Antígona. Mas um novo flagelo pôs fim a essa felicidade.

A morte passou a vitimar os animais e os homens. Crianças monstruosas nasciam e morriam no mesmo instante. A peste devastava a cidade, destruindo tudo o que via a luz. A população implorou ao rei que a livrasse daquela desgraça.

Édipo tinha se antecipado a essas súplicas e mandado Creonte, filho de Jocasta, consultar o oráculo de Delfos. De volta ao palácio, Creonte repetiu as palavras do deus: "Sua cidade está desonrada, Édipo. É preciso expulsar o culpado e fazê-lo pagar pelo assassinato!". O rei não entendeu a que crime se referia o oráculo. O filho de Jocasta lhe contou o velho incidente em que Laio, rei de Tebas, encontrara a morte. As circunstâncias não eram muito bem conhecidas: contava-se que ele fora atacado por bandoleiros... Quer dizer então que, de acordo com o oráculo, o culpado estaria perto dali?

Édipo resolveu fazer tudo para encontrá-lo. Reuniu os cidadãos na praça pública e lhes disse: "Se algum de vocês sabe de quem é o braço que matou Laio, ordeno que me revele! Seja quem for o culpado, proíbo que o recebam e que lhe dirijam a palavra! Quero que o expulsem de casa, como a vergonha de nossa cidade...". O pobre infeliz ignorava que acabara de pronunciar sua própria sentença.

Tirésias, o adivinho cego que conhecia a verdade, foi levado à sua presença. Mas se recusou a contar o que sabia. "Como?", irritou-se Édipo. "Você sabe e não quer me

dizer?" O adivinho teimou, e o rei perdeu a cabeça e, em seu furor, acusou o próprio Tirésias de ser o assassino.

"Pois bem, já que você quer assim", declarou o ancião, injustamente caluniado. "Saiba que é você o criminoso que desonra este lugar!"

"O quê? Maldito adivinho!", gritou Édipo, louco de raiva. "Como ousa me incriminar? Sorte sua ter cabelos brancos, senão eu o mandava para a prisão, para você aprender que não é assim que se fala a um rei."

E, sem consideração para com o adivinho, expulsou-o do palácio.

Apesar disso, aquelas revelações o perturbaram. Tudo se tornou suspeito para ele.

E Creonte em primeiro lugar: desconfiava que ele queria lhe tomar o poder. Tirésias com certeza era seu cúmplice, e os dois tinham inventado aquela história para expulsá-lo de Tebas. Por isso, expulsou também Creonte. Só Jocasta continuava digna da confiança dele; para acalmar sua ira e tranqüilizá-lo, ela lhe contou o oráculo que predissera que Laio seria morto pelo próprio filho.

"Embora meu esposo tenha tomado todas as precauções", ela acrescentou, "acabou sendo assassinado, Não por seu filho, que foi entregue às feras quando era pequenininho, mas por bandoleiros, no cruzamento de três estradas..."

O cruzamento das três estradas! As imagens voltavam à memória de Édipo.

"O que você disse? Quando exatamente e em que lugar Laio morreu? Que idade ele tinha? Como ele era?"

Jocasta, ainda que atordoada com tantas perguntas, respondeu com calma, e à medida que ela falava, Édipo empalidecia. Ele revia perfeitamente os traços do ancião que matara na estrada de Tebas, mas rejeitava essa idéia: não, não, Laio não era seu pai, ele era filho de Pólibo!

Nesse momento chegou um mensageiro de Corinto para lhe anunciar a morte do rei Pólibo. Essa notícia livrou Édipo de um grande peso. O oráculo que ele tinha ouvido um dia não se realizaria: seu pai morrera de velhice, não fora assassinado por ele. Mas faltava sua mãe! Percebendo os temores do rei, o mensageiro interveio novamente:

"Não precisa se preocupar, porque você é filho adotivo do rei e da rainha de Corinto. Esse oráculo não diz respeito a eles."

O pobre mensageiro pensava estar ajudando ao lhe contar o que sabia, mas, para Édipo, tratou-se de um golpe fatal. Sua origem lhe fora revelada pelo velho pastor que o salvara quando bebê. O menino que Laio desejou que desaparecesse era... ele, Édipo, o dos pés inchados!

O oráculo tinha se realizado. Ele matara o pai e — crime ainda mais abominável — tivera quatro filhos com sua mãe! A desventurada Jocasta não suportou a notícia: correu a se trancar em seu quarto para se suicidar. Édipo correu atrás dela. Mas chegou tarde demais: a rainha havia se enforcado.

Louco de dor, Édipo arrancou dois broches da sua túnica e os cravou violentamente nos olhos. O sangue inundou seu rosto, misturando-se às lágrimas. "Meus olhos não verão mais o mal que sofri nem o que causei!" Foi um cego lamentável que saiu do palácio, ante os olhos aterrorizados do povo.

Daí em diante, sua vida foi miserável. Édipo quis deixar o mais depressa possível aquela cidade e morrer numa terra estrangeira. Partiu, vestido como um mendigo, acompanhado pela filha Antígona. Andaram muito tempo sem encontrar refúgio. A história dele assustava todos os que o viam passar. Somente um homem lhe concedeu hospitalidade e proteção: Teseu, rei de Ate-nas. Édipo tinha se refugiado no bosque sagrado de Colona, nos arredores da cidade, e a boa acolhida de Teseu o livrou de sua desgraça. Para lhe agradecer, Édipo abençoou a cidade de Atenas, seu rei e seus cidadãos. Como sabia estar próximo do fim, retirou-se para o olival sagrado.

Mais tarde Antígona contou o milagre que se produziu então. Enquanto rezavam, o chão começou a tremer. Um ronco surdo ecoou sob seus pés. De repente, um relâmpago inflamou o céu, e a terra se abriu. Quando voltou o silêncio, Édipo havia desaparecido: fora se juntar aos mortos. Apesar da dor, a moça estava feliz por seu pai ter obtido o perdão dos deuses. Como não tinha mais nada a fazer ali, tomou o rumo de Tebas, onde, infelizmente, outros infortúnios a aguardavam.

III
OS SETE CONTRA TEBAS ANTÍGONA

Tebas estava dilacerada por uma guerra civil. Depois da partida de Édipo, seus filhos não chegaram a um acordo para dividir o trono. Primeiro, optaram por se alternar no governo. Mas, após um ano de reinado, Etéocles não quis ceder o posto ao irmão Polinices. Este último, refugiado em Argos, decidiu voltar à frente de um exército e tomar o poder, pela força se preciso. Aliou-se a seis outros chefes e se pôs a caminho para conquistar sua própria cidade.

Os sete chefes lançaram o assalto, cada um diante de uma das sete portas monumentais da alta muralha de Tebas. Polinices se encarregou da porta que o irmão defendia. Os tebanos resistiram ao cerco e acabaram repelindo o agressor, mas, no decorrer dos combates, os dois irmãos se enfrentaram à espada e mataram um ao outro. O povo já não sabia se devia festejar o fim da guerra ou chorar a morte do rei. Como a cidade estava novamente sem chefe, Creonte assumiu o poder.

O novo rei começou tomando uma medida terrível para o vencido. Diante do Conselho dos Anciãos, anunciou:

"Etéocles pereceu defendendo sua cidade. Portanto, será sepultado num túmulo e enaltecido como um herói. Quanto a seu irmão, ele agiu bem diferente: ousou tomar a ferro e fogo a cidade de seus ancestrais! O cadáver dele será abandonado aos abutres, e exijo punição a quem me desobedecer!"

Antígona se negou a aceitar essa lei injusta. Polinices devia ser enterrado, como Etéocles. Do contrário, não poderia ir ao encontro dos outros mortos da família, na morada das sombras. A moça deixou a cidade às escondidas e, aproveitando um momento de distração das sentinelas, cobriu de terra o corpo do irmão. Encolerizado, Creonte ameaçou os guardas e mandou que vigiassem com mais atenção os arredores.

Como, por ordem do rei, tinham descoberto o corpo de Polinices, a moça retornou ao local onde ele se encontrava, mas dessa vez foi pega em flagrante e levada ao palácio:

"Você reconhece ter infringido a proibição de enterrar Polinices?", perguntou-lhe Creonte. "Sabe a que se expõe?"

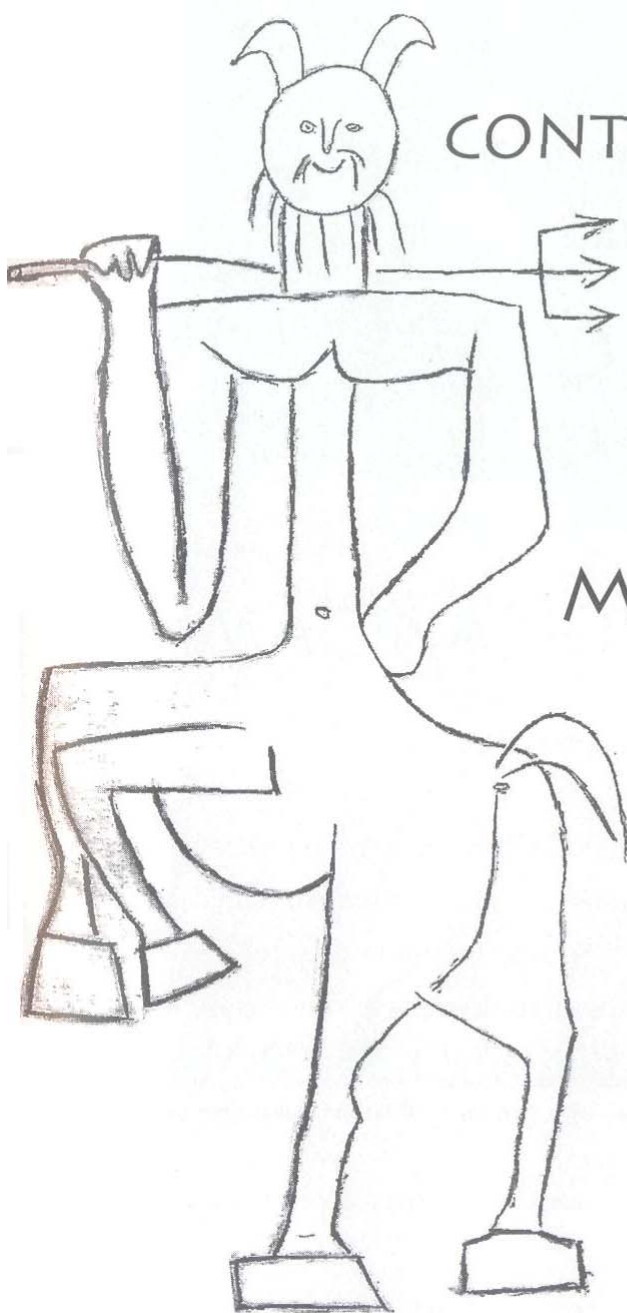
Antígona não se deixou impressionar. Respondeu ao rei com altivez:

"Sei que, na sua opinião, cometi um crime, e concordo em pagar por ele, mesmo que seja com a vida. Mas fique sabendo que o que faço é um bem para os mortos. Pouco me importa a sua lei!"

Desmoralizado, Creonte quis punir essa audácia: condenou a moça a ser emparedada viva. Nada o fez voltar atrás, nem mesmo as súplicas de seu filho Hêmon, que era noivo de Antígona. Quanto mais tentavam demovê-lo, mais ele se mostrava intratável.

O adivinho Tirésias, no entanto, conseguiu que ele cedesse. Preveniu-o contra a cólera dos deuses: Creonte estava indo longe demais. O rei aceitou então recuar de sua decisão. Mas já era tarde.

Quando foi ter com Antígona, encontrou-a enforcada. Seu filho, que já a vira, matou-se diante dele. O rei abraçou o cadáver de Hêmon com toda a força e voltou para o palácio, carregando-o nos braços. Aos prantos, amaldiçoava a si próprio. Uma triste notícia o aguardava: sua esposa, Eurídice, ao saber da morte do filho, suicidara-se. Este último golpe do destino aniquilou Creonte.

A família de Édipo não era a única a sofrer as piores desgraças. Tebas inteira havia sido atingida por uma maldição cuja última vítima foi Creonte.

Centauro, de Picasso

O IMAGINÁRIO DOS MITOS

UM MUNDO À PARTE

Leda e o cisne, de Louis Icart, c. 1930

Desde a infância, os jovens gregos ouviam a família contar as lendas da mitologia. Essas histórias evocavam um mundo sagrado, muito diferente daquele em que viviam. Esse mundo repleto de aventuras maravilhosas se situava num passado mítico, quando os deuses eram ainda próximos dos homens, chegando às vezes a se unir aos mortais, e os heróis enfrentavam sozinhos monstros e feras.

MITO E REALIDADE

A natureza inteira, entre os gregos antigos, estava relacionada com as potências divinas. Os rios e as florestas eram habitados por ninfas, que os homens respeitavam tanto quanto respeitavam os deuses. As tempestades, os raios e o trovão eram interpretados como sinais da cólera de Zeus.

Cada divindade tinha seus atributos e suas funções. Todas as atividades humanas eram representadas por um deus ou uma deusa. Eis como se apresentava essa sociedade divina, também chamada Panteão:

Deuses e Deusas	Atributos	Domínios de Influência
◆ **Zeus**	raio	o céu, a justiça
◆ **Posêidon**	*tridente*	o mar
◆ **Hades**	capacete	o mundo subterrâneo
◆ **Apolo**	lira, louro, arco, cisne	a poesia, a música
◆ **Ares**	armas	a guerra
◆ **Hefesto**	martelo	o trabalho dos metais
◆ **Hermes**	caduceu, pés alados	as mensagens, a astúcia
◆ **Dioniso**	tirso	o teatro, o vinho
◆ **Hera**	pavão	o casamento
◆ **Afrodite**	espelho	o amor
◆ **Atena**	armas, égide	as artes e a técnica, a guerra
◆ **Ártemis**	arco, corça	a caça, os partos
◆ **Deméter**	espiga de trigo	a agricultura

O gigante Atlas. Gravura do século XVII

O nascimento de Vênus, de Cabanal

MITO E HISTÓRIA

Apesar de seu caráter fabuloso, as lendas estavam ligadas à história. Atrás do mito se escondiam acontecimentos relacionados à criação do mundo e ã organização dos primeiros homens. Para representar o que não se podia conhecer — porque ocorrera numa época demasiado remota ou porque dizia respeito ao domínio sagrado dos deuses —, imaginaram-se esses mitos, que davam uma visão poética dos primeiros tempos da humanidade.

Por exemplo, os heróis muitas vezes eram considerados ancestrais de um povo ou de uma família, que se vangloriava de suas origens heróicas. Várias cidades tinham seu herói fundador: para os tebanos, era Cadmo; para os atenienses, Teseu, que deu a Atenas suas primeiras instituições políticas.

Ao mesmo tempo que acreditavam na existência dos heróis, os gregos antigos pensavam que essas aventuras míticas serviam para embelezar certos episódios da história dos homens: o combate de Héracles contra a hidra de Lerna dava aos habitantes da região a possibilidade de representar por meio de um mito sua vitória sobre os pântanos vizinhos. Do mesmo modo, a expedição de Jasão simbolizava as descobertas dos primeiros navegadores.

Héracles e a hidra de Lerna. Gravura do século XVI

EXEMPLOS PARA MEDITAR

Todos esses mitos ilustravam a força dos deuses e deusas sobre os homens. Os relatos dos castigos de Dioniso a Penteu, de Ártemis a Actéon ou do suplício de Tântalo eram exemplos das desgraças que atingiam os que não se submetiam às leis dos deuses.

Os heróis eram modelos de força, coragem ou sabedoria que os jovens gregos procuravam imitar. Os atletas vencedores nos Jogos Olímpicos eram considerados heróis, a ponto de quase lhes atribuírem qualidades divinas.

Hércules (Héracles) *e o leão de Neméia*, de Rubens

OS DEUSES E OS HOMENS NO DIA-A-DIA

Os gregos tinham pelos deuses temor e respeito. Por isso, honravam-nos celebrando sacrifícios e festas, a fim de obter sua benevolência e sua proteção.

OS SACRIFÍCIOS

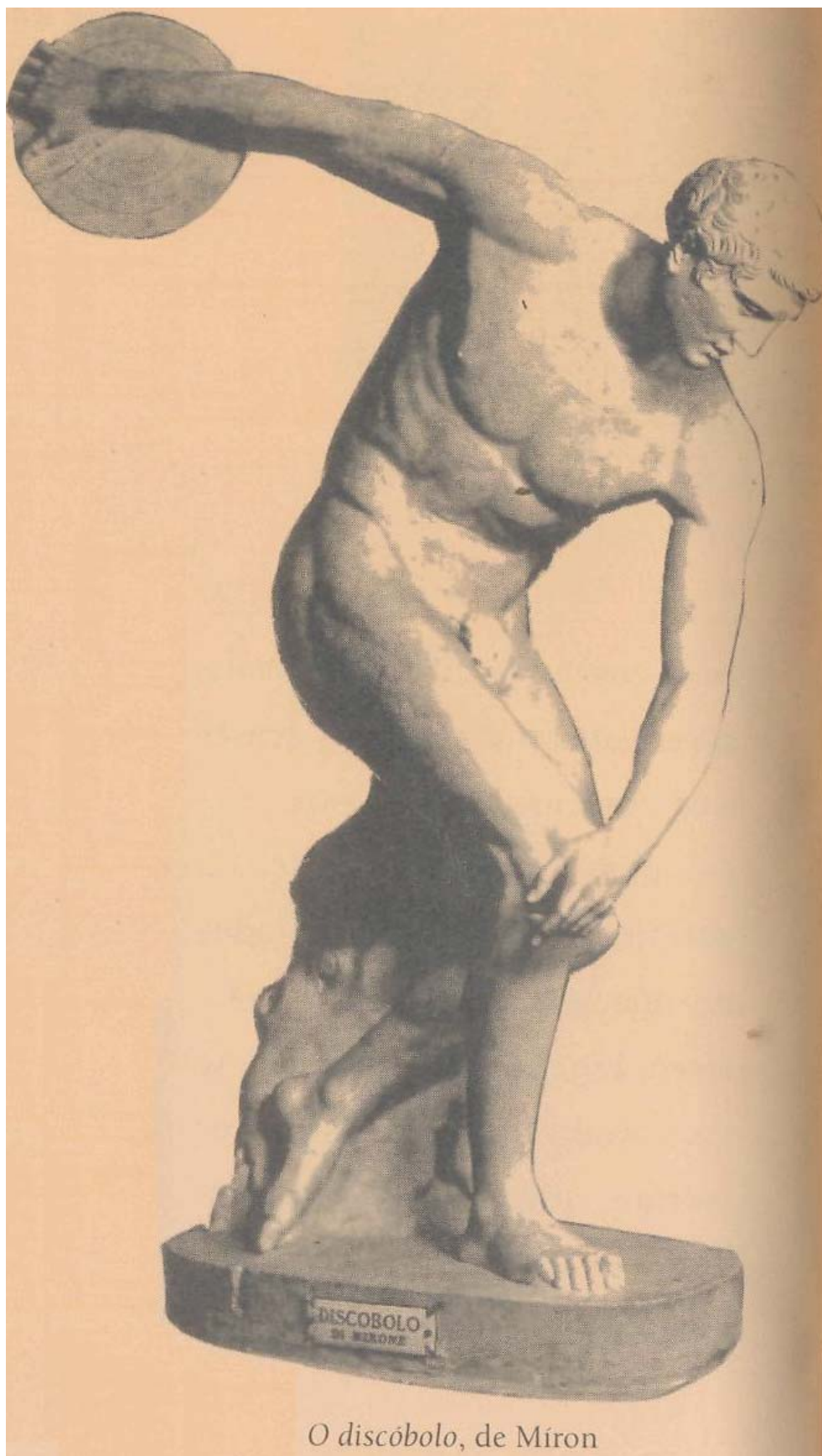
A realização do sacrifício era confiada a um sacerdote. Escolhiam-se os bois ou os carneiros mais bonitos do rebanho. Um cortejo de homens e mulheres acompanhava a vítima, enfeitada com fitas, até o altar, onde o sacerdote sacrificante derramava nela água pura e grãos de cevada. O animal reagia sacudindo a cabeça, o que significava, para o sacrificante, que concordava. Então o sacerdote lhe passava a faca no pescoço, virando a cabeça do bicho para o céu. O sangue, espirrando para cima, tinha que molhar o altar. Depois, retalhava-se o animal, separando cuidadosamente a carne da gordura e dos ossos.

Esses gestos, rigorosamente repetidos em cada sacrifício, simbolizavam uma troca entre os deuses e os homens: os primeiros recebiam em oferenda a fumaça da gordura e dos ossos queimados no altar, a qual subia direto para o céu. Em agradecimento, eles se mostravam benevolentes com os mortais, que, por sua vez, partilhavam a carne assada num banquete festivo.

FESTAS O ANO TODO

Faziam-se sacrifícios também nas grandes festas religiosas que marcavam a vida das cidades.

Em Atenas, por exemplo, celebravam-se no verão as Panatenéias, que comemoravam a vitória dos deuses sobre os Gigantes. Um véu tecido durante nove meses pelas jovens atenienses era levado ao templo da deusa Atena para cobrir sua estátua. Um longo cortejo de rapazes a cavalo, moças e sacerdotes subia desde o raiar do dia a colina da Acrópole. jogos completavam a cerimônia.

JOGOS PARA TODOS

O discóbolo, de Míron

Competições esportivas reuniam os gregos em datas fixas nos santuários. No santuário de Olímpia é que aconteceram, há mais de 2500 anos, os primeiros Jogos Olímpicos em honra de Zeus e em homenagem a Héracles.

Dois atletas lutando

Durante as competições, proclamava-se uma trégua sagrada, que provisoriamente punha fim às guerras. Espectadores e competidores dos quatro cantos da Grécia vinham admirar as numerosas provas que então se desenrolavam. Nos ginásios ou no estádio, os melhores atletas de cada cidade competiam durante cinco dias, na corrida, na luta, no lançamento de dardos, no salto em distância ou na corrida de carros. Havia também provas especiais para as crianças, mas só para os meninos. Os vencedores recebiam uma

coroa de oliveira e azeite de oliva, depois eram convidados para um grande banquete. Para os que venciam três vezes nos jogos, fazia-se uma estátua de tamanho natural. Sua vitória os tornava célebres em todo o Mediterrâneo.

ORÁCULOS E ADIVINHOS

Os deuses se comunicavam com os homens por meio de sonhos ou por intermédio de um oráculo: um profeta exprimia então a palavra divina. Para revelar sua vontade, os deuses também se valiam de sinais, como o vôo dos pássaros, que certos especialistas, os adivinhos, eram encarregados de interpretar. Era no santuário de Apolo, em Delfos, que ficava o oráculo mais célebre. Gente de toda a Grécia ia pedir ao deus conselho a respeito de uma situação difícil, da escolha de um lugar para fundar uma cidade, da estratégia a adotar numa guerra ou do futuro de uma criança por nascer... Depois de se purificarem e pagarem uma taxa, os consulentes faziam os sacrifícios de hábito e iam encontrar a sacerdotisa de Apolo, a Pitonisa ou Pítia, no templo do deus. Ela atendia sentada num tripé logo acima de um buraco por onde saía o sopro profético na forma de vapores. No momento em que a Pitonisa sentia os vapores subirem, entrava em transe e repetia a resposta do deus com palavras muitas vezes incompreensíveis, que depois precisavam ser decifradas.

A Pitonisa de Delfos.
Gravura do século XVIII

DA ANTIGUIDADE AOS DIAS DE HOJE

AS EXPRESSÕES CORRENTES

Nossa língua conserva vestígios dessas lendas em expressões proverbiais que lembram as qualidades dos deuses ou dos heróis.

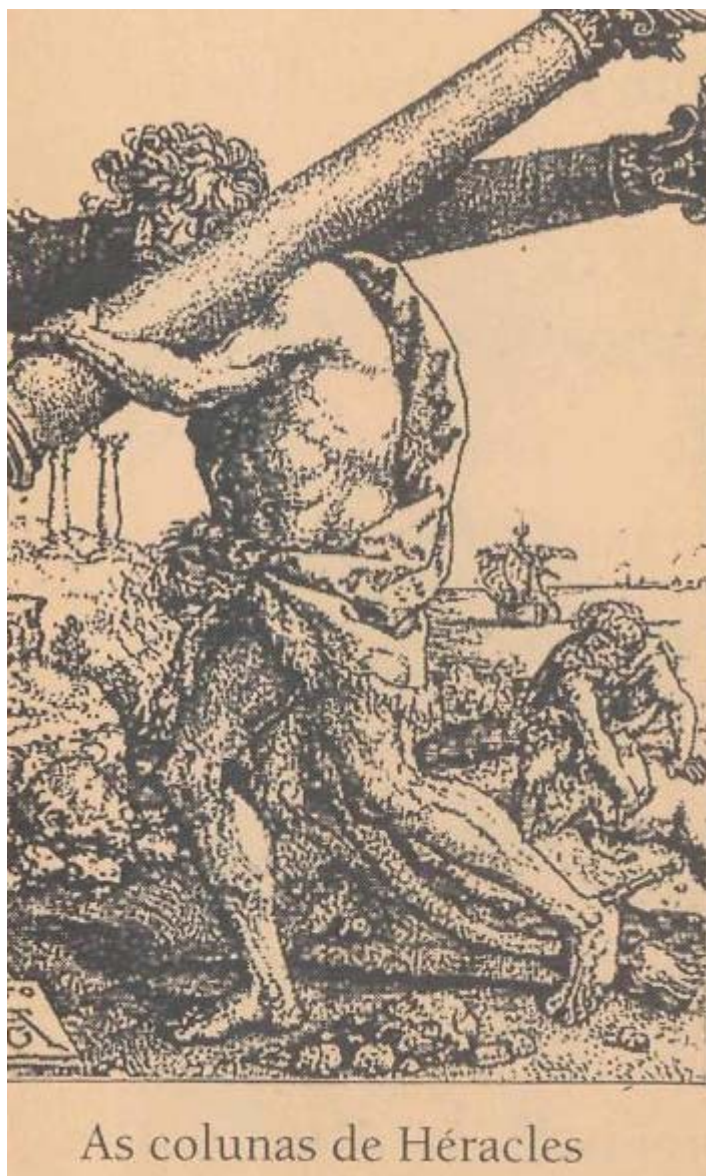
Páris e o pomo de discórdia

O que se refere aos deuses evoca em geral a perfeição e os prazeres:

- qualifica-se de *olímpico* algo majestoso, sublime, e de *néctar* uma bebida que consideramos divina;

- uma mulher prefere ouvir dizer que tem o porte de uma *deusa* a se ver comparada com uma *Harpia* ou com uma *Fúria;*

- *partir para Citera* não significa ir em férias para essa ilha, mas se entregar às delícias do amor.

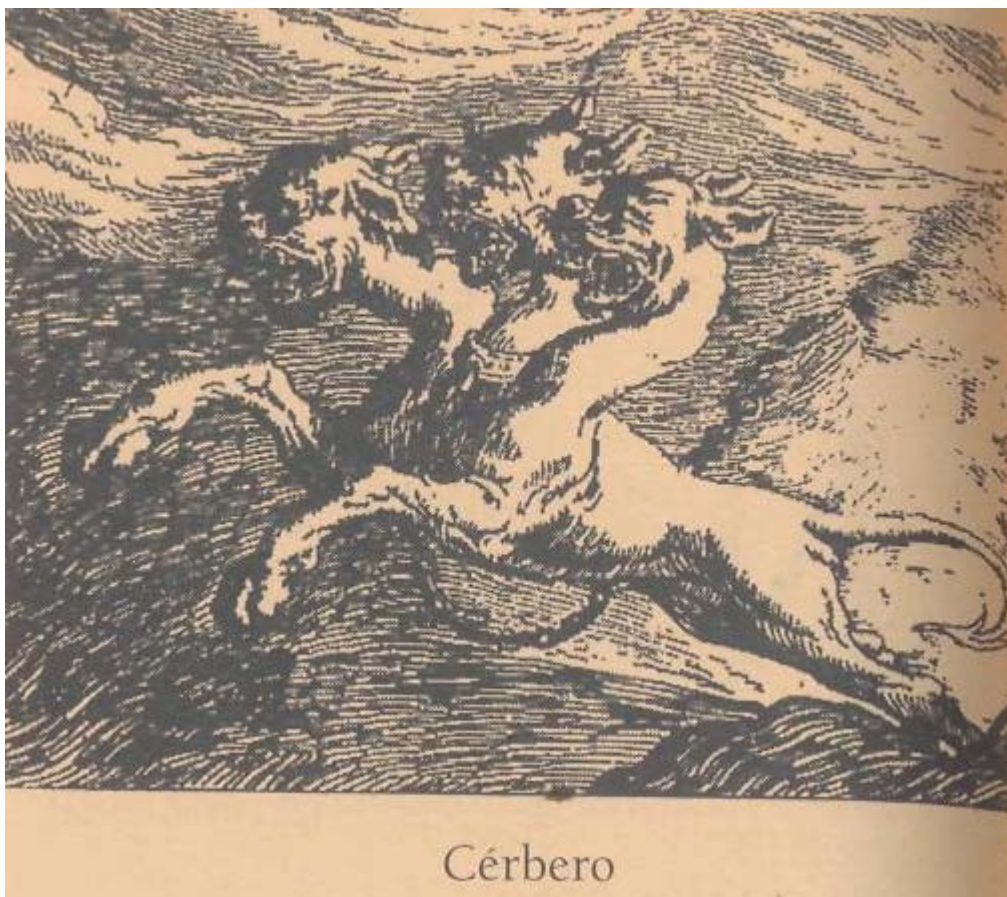
As colunas de Héracles

O tempo dos deuses infelizmente não traz apenas boas lembranças:

- se um assunto se apresenta como um *pomo de discórdia,* não é bom sinal. E é melhor que a desavença não tenha as mesmas conseqüências da que dividiu as três deusas, Hera, Atena e Afrodite, por causa do célebre pomo;

- fala-se de um *suplício de Tântalo* quando não se consegue atingir o objeto do desejo, apesar de se estar bem perto dele.

Certas comparações não são necessariamente lisonjeiras:

- dizer a um porteiro pouco amável que ele é um *cérbero* certamente não lhe agradaria.

Cérbero

Outras revelam um forte sentimento de superioridade: é melhor desconfiar de um pretensioso que imagine ter saído da *coxa de Júpiter* (o nome romano de Zeus). As qualidades dos heróis subsistem, ainda, em termos relativos a seus nomes:

- qualifica-se de *hercúleo* quem possui uma força colossal, como Hércules, nome romano de Héracles;

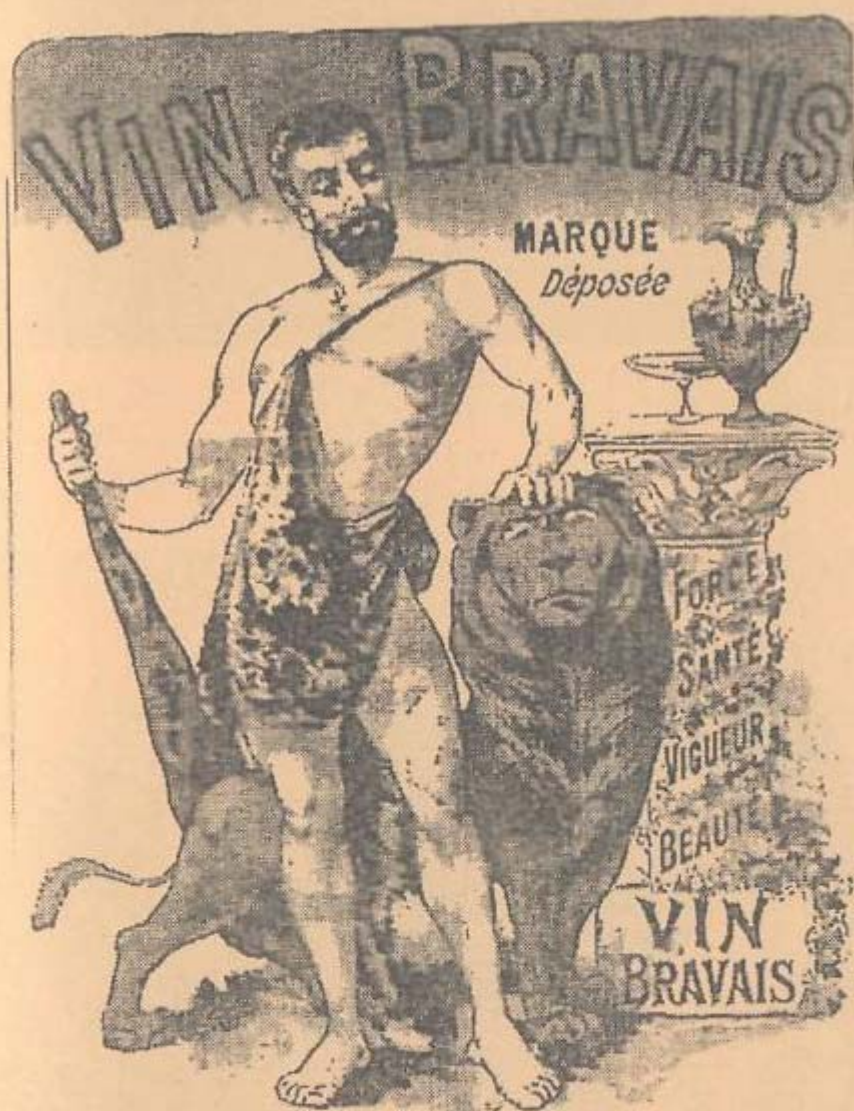
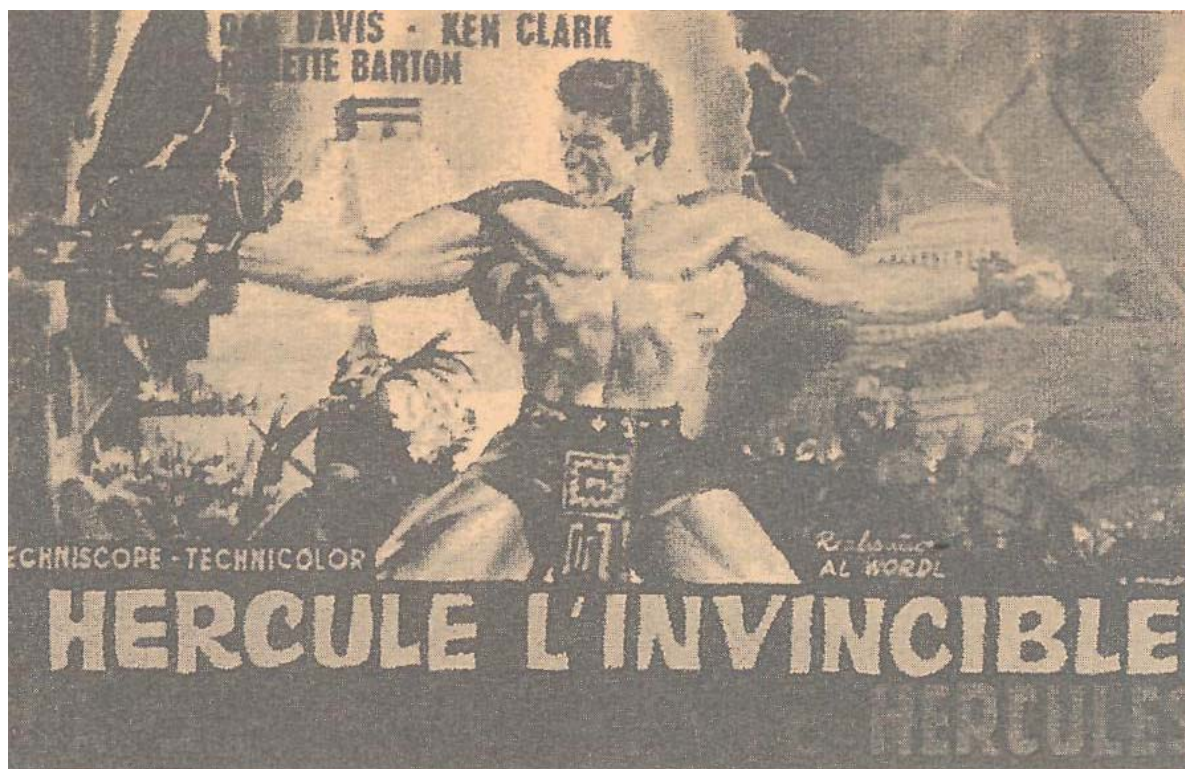
- ser chamado de *adônis* ou *apolo* envaidece qualquer rapaz.

Também neste aspecto, as lembranças são mais ou menos agradáveis:

- fala-se do *fio de Ariadne* quando se procura uma solução que permita sair de uma situação difícil...

IMAGENS DE HERÓIS NO CINEMA

Os séculos nos transmitiram os episódios mitológicos mais célebres, como as façanhas de Héracles. No século XX, foram levadas para a tela as proezas desse herói universal. A força do personagem chamou a atenção dos cineastas, A que fizeram de Héracles o herói de filmes cuja história nem sempre tinha a ver com a mitologia tradicional. Chamavam-se atores musculosos para encarnar esse herói de porte atlético. Não é por acaso que um dos mais famosos campeões de fisiculturismo, Arnold Schwarzenegger, estreou no cinema no papel de Hércules... em Nova York!

Pode-se assistir também a um *Hércules na conquista da Atlântida* (1961), de Vittorio Cottafavi, a um *Hércules no centro da Terra* (1961), de Mario Bava... Sem serem totalmente fiéis à mitologia antiga, tais filmes tentaram ilustrar por meio desse personagem o modelo por excelência do herói possuidor de uma força colossal a que nada resiste. Nossa época também cria seus heróis invencíveis que lutam contra as forças do mal: Batman é um bom exemplo.

Cartaz onde se diz que o vinho Bravais dá a quem o toma uma força hercúlea.

Cartaz de cinema

Arnold Schwarzenegger
em *Hércules em Nova York*

Zeus

"O que é, o que é:
de manhã tem quatro patas,
ao meio-dia duas e à noite três?"

Todo mundo conhece essa pergunta (e a resposta também), mas nem todos sabem que ela faz parte da mitologia grega. Hoje ela é uma brincadeira de criança, mas, na história contada pelos gregos antigos, quem matasse a charada salvaria uma cidade. Foi o que fez Édipo, um dos heróis mais famosos de todos os tempos. Talvez o mais triste também, pois havia um grande enigma em sua própria vida e este ele não conseguiu decifrar.

Afrodite

Contos e lendas da mitologia grega narra a história de Édipo e muitas outras. Todas emocionantes. Todas imortais.

ISBN 85-359-0087-X